Total 418

DLC补完计划:《仁王》+《尼尔 自动人形》

游戏机实用技术

UGTIME

特别企划

无限轮回的背后 INFINITY系列的兴衰

强作袭来

掠食

沉沦与崛起
今春最大黑马的前世今生
系统详解+流程攻略+难点成就/奖杯讲解

攻略透解

小小噩梦

流程攻略+全物品收集

马里奥赛车8豪华版

没时间解释了快上车
向着蘑菇山涡轮加速

特别企划

异闻奇唱

浅谈 女神异闻录至 女神异闻录4的系统变迁

研究中心

塞尔达传说 荒野之息
再探海拉尔大陆的种种奥秘

火焰之纹章 回响 另一位英雄王
追加章节攻略+全成长率资料

ULTRA CONSOLE GAME
2017.5B 定价:RMB 16.00
ISSN 1008-0600
10>





附赠
马里奥赛车 8 豪华版 精美海报
火焰之纹章 回响 动作收藏卡

TV GAME半月刊
2017.5B



©2017 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

总第418期

COVER STAFF
封面用图：火焰之纹章 回响 另一位英雄王
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 5 月 16 日
定　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS

游见识
PREVIEW & REVIEW

003 游戏情报站
006 新作发售表
008 深度视界
前线狙击
015 血狱法典
018 神臂斗士
020 机甲狂潮
022 COD 二战
024 深夜回
026 塞尔达传说 荒野之息 试炼之霸者
027 黄金眼



强作袭来
P36
掠食

游技术
NOW PLAYING

强作袭来
030 沉沦与崛起
——今春最大黑马的前世今生
031 掠食
系统详解+流程攻略+难点成就/奖杯讲解
攻略透解
045 马里奥赛车8 豪华版
056 小小噩梦
研究中心
061 火焰之纹章 回响 另一位英雄王
074 塞尔达传说 荒野之息
DLC补完计划
064 仁王 东北之龙
072 尼尔 自动人形 3C3C1D119440927
078 软硬兼施SP

谁把车牌发上来了？
什么
还是八老师的锅！



攻略透解
P45
马里奥赛车8 豪华版

游深度
CULTURES OF GAMER

特别企划
080 异闻奇唱
——浅谈《女神异闻录》至《女神异闻录4》的系统变迁
088 空想科学
090 岁月拼盘
特别企划
092 无限轮回的背后
——《Infinity》系列的兴衰
100 多边共享
102 蒸汽时代
104 ASAP情报中心
108 闲话宝可梦
111 读编往来
117 小编寄语

如何评价INFINITY系列在GALGAME中的地位



特别企划
P80
异闻奇唱
——浅谈《女神异闻录》至《女神异闻录4》的系统变迁

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

游戏	页码
火焰之纹章 回响 另一位英雄王	61

NS

游戏	页码
大富翁	视频
NBA游乐场	28
马里奥赛车8 豪华版	29 45
塞尔达传说 荒野之息	26 74
神臂斗士	18

PS4

游戏	页码
COD 二战	22 视频
NBA游乐场	28
暗黑血统 Ⅲ	视频
不义联盟2	视频
尘土飞扬4	视频
机甲狂潮	20
乐克乐克	视频
掠食	28 36 视频
尼尔 自动人形 3C3C1D119440927	29 72
仁王 东北之龙	29 64
深夜回	24
逃生 Ⅱ	27
小小噩梦	27 56
最终幻想Ⅻ 黄道纪元	视频

PSV

游戏	页码
深夜回	24

XOne

游戏	页码
COD 二战	22 视频
NBA游乐场	28
暗黑血统 Ⅲ	视频
不义联盟2	视频
尘土飞扬4	视频
机甲狂潮	20
掠食	28 36 视频
逃生 Ⅱ	27
小小噩梦	27 56

未定

游戏	页码
血狱法典	15

NO Russian！！！
《最上游——十大争议游戏》揭晓！
《游戏月旦评——2017 年 4 月游戏评测》
这七款游戏是你还债的首选。



418视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集















Gamehalo DVD
现已全面升级为

Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游53期
十大争议游戏
游戏月旦评
2017年4月
游戏评测

新作影像集锦

COD 二战
暗黑血统 Ⅲ
最终幻想Ⅻ 黄道纪元
掠食
血狱法典
不义联盟 2
尘土飞扬 4
乐克乐克
大富翁

电影前线

银魂
生化危机 复仇
JOJO 的奇妙冒险

ENDING SONG

加速世界VS刀剑神域
千年的黄昏
OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④ XOne	
① 掠食	② Bethesda
⑤ Prey	③ 主视角射击 ｜ 中文版 ⑥
2017 年 5 月 5 日 ⑦ ｜ ⑧ 本地 1 人	无对应周边 ⑨
售价为 PS4、XOne：429 港币 ⑩	

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________

TOPIC

2021年中国游戏市场规模预估将达到350亿美元





决定一个市场潜力最简单的方法就是看看这个市场里到底有多少潜在顾客。虽然国内的游戏市场看起来龙蛇混集，各种网游手游充斥着市场，玩家们喜闻乐见的单机游戏市场与之相比相形见绌。然而，毕竟市场摆在那里，规模怎么也不会小到哪里去。

据长期研究亚洲游戏市场的 Niko Partners 指出，2021 年中国游戏市场规模预定将达到 350 亿美元。其中移动端游戏将占据游戏市场份额的 58%，占据市场份额第二位的 PC 端网络游戏虽然依然会增长，但增长速度会大大放缓。其中多人在线角色扮演（MMORPG）的份额会进一步减少，取而代之的将是 MOBA 和主视角射击游戏。至于大部分读者所关心的主机市场则只会占据市场的 1.2%，其中索尼是占据市场份额最大的。

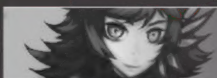
Niko Partners 还指出中国的玩家数量在 2021 年将会占据总人口的 54%，相比现今的 44% 增加了 10%。这个数据是 Niko Partners 通过调查 1000 名中国玩家、采访国内大型游戏企业以及制作人所得出的推测。

值得一提的是，Niko Partners 预计今年的中国市场规模将达到 260 亿，并将成为是世界上最大的 PC 和移动端游戏市场。“在这个庞大的市场里有着将近 6 亿的玩家，这几乎是美国总人口的两倍。只要企业能进一步了解这个市场以及政策法规，那么对于全球的游戏开发商来说，这都是一个不容忽视的巨大市场。”于 Niko Partners 任职的 Lisa Cosmas Hanson 如是说道。



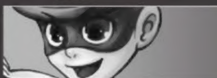
编辑围观 COMMENTS

水无月



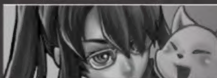
我个人感想算是有喜有忧吧。喜的是庞大的市场体量必然会吸引更多国外游戏厂商进入国内；忧的则是手游在这个市场中占据了绝大部分的比例，将来国内游戏行业可能并不会按着我们这些主机游戏爱好者所希望的方向发展。尽管我也算是一个手游玩家，但还是希望能看到更多的国产主机游戏出现。

稀饭



以前我对这种市场份额嗤之以鼻，觉得一堆所谓游戏用户都算不上是真正的玩家。现在我心态变了，觉得这都是潜力，没人能吃一辈子垃圾食品，游戏玩多了追求自然会变高，所以这 1.2% 之外的玩家，随时都有可能成为我们的同路人。因此中国核心游戏圈子，需要的是心怀乐观，坚持不懈。

三日月



市场是在成长着，然而却不是以中国玩家们所喜闻乐见的方式成长。中国的游戏市场其中的弊端和缺陷并不是一朝一夕能改变的，即便在 2021 年这个事实大概也不会发生太大的改进，但即便如此，庞大的市场和可观的利润至少证明了中国游戏还有翻身的可能，人不能没有梦想，但活着也是很重要的不是吗。

业界声音 THE VOICE

那些靠剧情驱动的大作，我不是说它们的受众不够多，但（这些用户）是不稳定的，你会看到《塞尔达传说 荒野之息》或是《地平线 零之曙光》这样的游戏，它们的确很棒，但它们已经没有过去的那种影响力了。因为那些基于服务的大型游戏（即联机游戏）已经抓住了其他一大批用户。



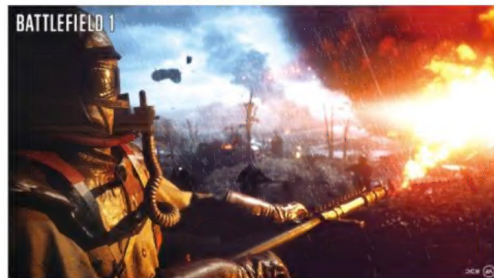
菲尔·斯宾塞
Xbox 总负责人
业界著名大嘴巴

Xbox 的总负责人菲尔·斯宾塞在接受《卫报》专访时表示那些以剧情为驱动的单机游戏已经不具备昔日的影响力了。他之后在特推为这条言论作出了解释，表示自己并非在贬低单机游戏，而只是在陈述事实而已。

依然强无敌 EA 2017 财年报告公布

EA 于 5 月 10 日公布了 2017 财年报告，其中净销售额为 49.4 亿美元，其中数字销售占据了其中的 61.4%，相比去年的 55.4% 有所增加。同时 EA 也是 PS4 以及 Xbox One 平台在欧美地区表现最好的发行商。这表现主要得益于《BF1》的抢眼表现，其玩家数量超过了 1900 万，和《BF4》相比高出了近 50%。而另一款表现喜人的游戏则是《FIFA 17》，其玩家数已经突破了 2100 万。这样看来即便在玩家间口碑一直不佳，但 EA 仍旧稳坐世界第一主机发行商的宝座。

和满是冰冷数字的财报相比，玩家更关心的 2018 新财年游戏的阵容以及发售档期。除了玩家熟悉的老面孔《FIFA 18》以及前一阵子公布的《星球大战 战场前线 2》和“《极品飞车》系列”新作外，很久没出新作的“《NBA Live》系列”也将回归。至于曾开发过“《质量效应》系列”以及“《龙之世纪》系列”的 BioWare 所开发的未知新作，以及由 Respawn 开发的《星球大战》新作将不会在下个财年中发售。





CALENDAR 周·游记

2017.04 Apr — May 2017.05

星期五

28 ●索尼公布财团 2016 财年财报，截止于 2017 年 3 月 31 日，PS4 主机的全球出货量已经超过了 6000 万台。

星期六

29 ●索尼宣布 PSV 应用程序《near》将停止服务。



星期日

30 ●曾攻击 Xbox Live 以及《我的世界》服务器的黑客 Adam Mudd 被判入狱 2 年。



星期一

01 ●虚拟现实开发商 Oculus 宣布将缺席 E3 2017，这是他们 2014 年以来的首次缺席。

星期二

02 ●国外粉丝的自制 2D 版《塞尔达传说 荒野之息》开放下载一周后被任天堂官方要求下架。



星期三

03 ●《暗黑血统Ⅲ》正式公布，故事发生在前作的同一时间，玩家将扮演四骑士之一的狂怒猎杀七宗罪。
●“《植物大战僵尸》系列”开发商 PopCap 遭受裁员。

星期四

04 ●致敬《旺达与巨像》的独立游戏《巨神狩猎》（Prey for the Gods）被 Bethesda 要求改名。



CALENDAR
周·游记
2017.05
May

星期五

05 ●《火箭联盟》在 Steam 中国区正式下架。
●PC 防盗版措施之一的 Denuvo 加密最新版被完全破解。

星期六

06 ●Capcom 宣布《生化危机 代号维罗妮卡》将以 PS2 模拟器的形式登陆 PS4，并对应奖杯系统和白金奖杯。



星期日

07 ●著名球星马拉多纳和 Konami 达成庭外和解，并将担任《职业进化足球 2017》的系列大使。

星期一

08 ●《NBA 2K18》正式公布，著名球星大鲨鱼奥尼尔将担任传奇版封面。



星期二

09 ●轻小说《Gosick》官方博客发布消息称其插图作者、日本漫画家武田日向因病已于今年 1 月去世。



星期三

10 ●SEGA 宣布 2010 年的动作游戏《征服》将在今年 5 月 25 日登陆 PC。
●微软增强现实设备 HoloLens 正式在中国开启预订。

星期四

11 ●2018 年台北国际电玩展时间确定为 2018 年的 1 月 25 日至 29 日。



《真三国无双8》公布



可能不久之前玩家们还会调侃光荣可以“万物皆无双”，但现在看来，“万物皆开放世界”的时代已经到来了。系列最新作《真三国无双 8》于近日公布了更多最新情报，其中最大的卖点无疑是将以一张开放世界地图表现的整个三国时代的中国地貌，而且游戏将会更加贴近原著历史。暂时公布的新武将有曾在《全明星无双》中初次登场的周仓以及在本作中首次登场的程普。

随着游戏形式的改变，本作将加入全新的玩法。除了开放世界都有的自由移动外，玩家还可以利用场景来实现很多前作中从未使用过的战术。例如通过攀爬城墙来绕开城门、利用恶劣天气或者夜晚来阻挡敌人的视线从而孤军深入敌阵。随着环境的不同，角色与之交互的动作也会随之发生变化。远程狙击系统将回归并将在战斗中发挥更加巨大的作用。

一些三国历史上重要的主城，例如洛阳等可供玩家探索，其大小将按比例缩小，大约为每个主城面积为一平方公里。这种规模的主城在本作中大约有 10 座以上，城市里将会有相应的商店设施供玩家使用。骑马将成为玩家探索世界的主要移动手段，去过的城市将可以瞬移前往。本作开发进度为 40%。

3 什么的不存在的《半条命》系列编剧宣布离职

在 Valve 工作了 12 年，曾担任“《半条命》系列”以及“《传送门》系列”编剧的切特·费里斯诗克（Chet Faliszek）在今年 5 月初宣布离职。值得一提的是，除了担任游戏剧情设计师外，他同时也是 VR 倡导者、以及 Valve 的开发者代言人，而且在 VR 这一新兴领域中有着非常巨大的影响力。

在提到离职这件事时，他表示自己与 Valve 是“友好分手”。他同时也提到在 Valve 的 12 年非常美好，他和同事一起缔造了大量的经典游戏和硬件设备。而对于未来，他暂时还没有什么计划。

他离职后很多 VR 领域的同行都对他的离职感到惋惜并称赞了他对工作的热情以及为这个业界曾经作出的贡献。当然，对于玩家来说，他离职只意味着一件事：那就是“《半条命》系列”的三位主要编剧都已经从 Valve 相继离职了。

业界声音 THE VOICE

诺曼·瑞杜斯所扮演的角色走进了一家意大利餐馆中，他会和谁见面，要吃什么，这些都已经确定好了；但餐厅里的桌子是什么式样的，两人对话的具体内容，以及这间餐厅的菜谱却还没确定，这些正是团队此刻正在进行的工作。



小岛秀夫
著名游戏制作人
业界摸鱼小能手

近日在纽约参加当地一游戏节的小岛秀夫在活动上被问到《死亡搁浅》现在的开发进度时，他如是回答道。同时他还表示团队正在使用 Decima 引擎为游戏系统、角色和环境做测试。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为 2017.5.25—2017.11.17

E3 眼看步步逼近，却依然没有什么爆炸性的新闻泄漏出来，发售表上的游戏数量也一期不如一期。2017 作为主机界最为动荡的一年，大概此刻就是暴风雨前的宁静吧。

注
1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年5月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
25	PS4	罪恶装备 X 启示者2	GUILTY GEAR Xrd Revelator 2	ARC SYSTEM WORKS	398港币	格斗	中文版	12岁
25	PS4	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	428港币	动作角色扮演	中文版	12岁
25	PS4	魔女与百骑兵2	魔女と百騎兵2	日本一	398港币	动作角色扮演	中文版	15岁

攻略预定 哪尼

《魔女与百骑兵》的正统续作，并且是官方中文版。本作延续了前作中俯视角动作角色扮演的玩法，虽然玩家扮演的主角是“魔女”，但实际上是操作传说中的魔神“百骑兵”进行战斗。系统上做了大幅强化，引入“技能”和“随机地图”，让成长和探索变得更加有趣。不过剧情方面并没有承接前作，而是采用全新的原创故事，围绕着白骑士与魔女间的对抗而展开——隶属于白骑士的姐姐与突然觉醒了魔女之力的妹妹，翻开了亲情羁绊与阵营对抗的新篇章。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
26	PS4 / NS / XONE	Rime	Rime	Tequila Works	未定	动作冒险	美版	未定

2017年6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / XONE	铁拳7	TEKKEN 7	BNEI	8200日元	格斗	中文版	未定

白菜

《铁拳 TT2》在为系列注入新鲜血液的同时，却也不可否认地抛弃了一些只喜欢 1 对 1 单人战的玩家。而《铁拳 7》的到来，正是这批玩家回坑的最佳时机。实不相瞒，在下就是其中之一（笑）。最新作虽然删除了一些旧有的人气角色（例如雷武龙），不过也加入了一些极具魅力的新角色，例如被魔师克劳迪奥。而最大的亮点还是来自《街霸》系列”的客串角色——豪鬼。这个有着《街霸 IV》系统的角色在《铁拳》里究竟能打成什么样，相信是很多玩家都非常感兴趣的。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PSV	死印	死印	Experience	4800日元	文字冒险	日版	未定
6	PS4 / XONE	尘土飞扬4	DiRT 4	Codemasters	59.99美元	竞速	美版	未定
16	NS	神臂斗士	ARMS	Nintendo	5980日元	格斗	日版	未定
20	PS4 / XONE	黎明杀机	Dead by Daylight	Starbreeze	29.99美元	动作	美版	17岁
20	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	468港币	动作射击	中文版	17岁
22	PS4 / PSV	神明战争 跨越时空	GOD WARS ~時をこえて~	角川Games	438港币	策略角色扮演	中文版	12岁
29	PS4	绝对绝望少女 枪弹辩驳间章	絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode	Marvelous	468港币	动作射击	中文版	17岁
30	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	268港币	动作	美版	未定

2017年7月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4	高达VS	GUNDAM VERSUS	BNEI	未定	动作	中文版	未定
6	PS4 / PSV	欧米伽迷宫Z	ωLabyrinthZ	D3 Publisher	未定	角色扮演	中文版	17岁
13	PS4	箱庭公司	ハコニワカンパニワークス	日本一	未定	模拟育成	日版	未定
13	3DS	永恒绿洲 精灵与种人的蜃气楼	Ever Oasis	Nintendo	未定	动作角色扮演	日版	未定
13	3DS	点心世界	Snack World	Level-5	4800日元	角色扮演	日版	未定
13	3DS	Hey！皮克敏	Hey！ピクミン	Nintendo	未定	平台动作	日版	未定
13	PS4	最终幻想XII 黄道纪元	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	398港币	角色扮演	中文版	12岁
20	NS	Fate/新世界	Fate/ EXTELLA	Marvelous	7800日元	动作	日版	15岁
21	NS	油彩军团2	SPLATOON 2	Nintendo	5980日元	动作射击	日版	未定
27	PS4 / XONE	火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	NARUTO－ナルト－ 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	未定	动作	中文版	12岁
28	PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
29	PS4 / NS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	未定/5980日元	角色扮演	中文版	未定

2017年8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	3DS	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟	大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟	Capcom	未定	文字冒险	日版	未定
15	PS4 / XONE	混沌特工	Agents of Mayhem	Deep Silver	59.99美元	动作射击	美版	17岁
22	PS4 / XONE	中土世界 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	Warner Bros	未定	动作角色扮演	中文版	未定
24	PS4 / NS	海贼王 无尽世界R 加强版	One Piece：Unlimited World Red Deluxe	BNEI	未定	角色扮演	日版	未定
24	PS4 / PSV	深夜回	深夜廻	日本一	未定	动作冒险	日版	12岁
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	6480日元	角色扮演	日版	未定

2017年9月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4 / XONE	命运2	Destiny2	Activision	428港币	主视角射击	中文版	未定
19	PS4 / XONE / NS	NBA 2K18	NBA 2K18	2K Games	468港币	体育	中文版	12岁
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 闪の轨迹III	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁

2017年11月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	PS4 / XONE	COD 二战	Call of Duty WWⅡ	Activision	428港币	主视角射击	中文版	未定
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线Ⅱ	STAR WARS Battlefront Ⅱ	EA	449港币	主视角射击	美版	未定

2017年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日版	未定
秋	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
秋	PS4 / XONE	生化危机 启示录	BIOHAZARD：Revelations	Capcom	未定	动作射击	美版	未定

发售	平台	游戏名	厂商/售价	类型	版本	备注
秋	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅 真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus 预计售价：未定	角色扮演	日版	未定
年内	NS	劫薪日2 PAYDAY 2	Overkill Software 预计售价：未定	主视角射击	日版	未定
年内	PS4 / XONE	皇牌空战7 Ace Combat 7	BNEI 预计售价：未定	射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞赛 Gran Turismo Sport	SIE 预计售价：398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	二之国II 重生王国 二ノ国II レヴァナントキングダム	Level-5 预计售价：未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4	神秘海域 失落的遗产 UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE 预计售价：未定	动作冒险	中文版	DLC
年内	PS4 / XONE	巫师之昆特牌 Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt 预计售价：免费	桌面棋牌	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限 Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom 预计售价：未定	格斗	美版	未定
年内	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存 Metal Gear Survive	Konami 预计售价：未定	动作射击	美版	未定
年内	PS4 / PSV	无夜国度2 新月的新娘 よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo 预计售价：7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	异度之刃2 XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo 预计售价：未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	天堂的季节 Seasons of Heaven	Nintendo 预计售价：未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	超级马里奥 奥德赛 SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo 预计售价：未定	平台动作	日版	未定
年内	PS4 / XONE / NS	索尼克 武装力量 Sonic Forces	SEGA 预计售价：未定	动作	美版	未定

新游速报

空袭 4
Sudden Strike 4

■机种：PS4
■类型：即时战略
■发行商：Kalypso Media Digital
■发售日期：2017年8月11日



“《突袭》系列”是一款以二战为题材的即时战略游戏，虽然名字听起来和“《闪击战》系列”（Blitzkrieg）有点类似，但其实是截然不同的两个游戏。离上一作发售已经过了整整7年，在本作中玩家将重返残酷的第二次世界大战战场，并扮演三大参战方：盟军、德军以及苏军的指挥官。游戏中将出现多达100多种作战单位，其中不乏苏军的T-34坦克以及德军的“虎式”坦克等军迷们耳熟能详的载具。和前作相比，本作新加入了指挥官系统，玩家将有机会扮演历史上知名的指挥官，每个指挥官还有着不同的战场技能供玩家选择使用。值得一提的是，本作的PC版同时对应中文字幕以及语音。作为主机平台上难得一见的即时战略游戏，喜欢RTS的玩家不妨关注一下。

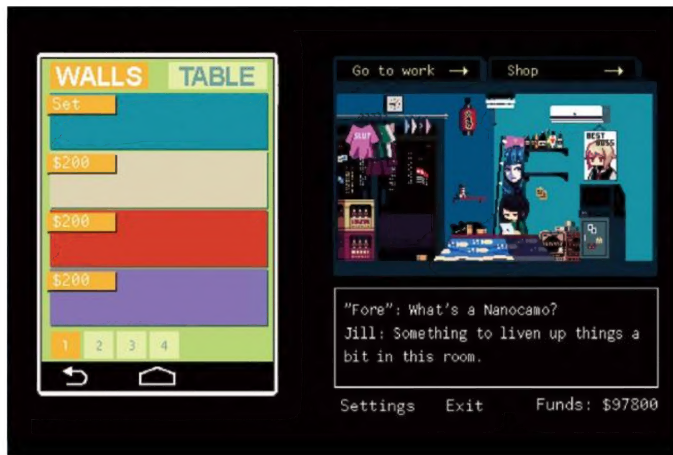


VA-11 Hall-A 赛博朋克酒保行动
VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action

■机种：PSV
■类型：文字冒险
■发行商：Ysbryd Games
■发售日期：未定



这款名字长度相当惊人的游戏是去年发售在PC平台的一款文字游戏，玩家将扮演一名名为Jill的女酒保，在近未来赛博朋克风格城市的一个小酒吧中担任酒保，在为顾客们调酒的同时顺便听听他们发牢骚。这款由委内瑞拉人开发的文字类游戏很快就吸引住了众多玩家的眼球，出色的游戏素质也让玩过本作的人给予了本作极高的评价。在近日公布了中文版的计划之后，官方公布本作将会移植到PSV上。虽然还不确定是否会和PC版一样有着中文版，但本身过硬的游戏素质依然值得推荐给各位PSV玩家。（截图为PC版画面）





《COD 二战》变革引起业界热议

变革与回归能否真的让玩家重新热血沸腾需要进一步验证

众所周知，家用机 FPS 粗略算来大概经历了三个时代，即《007 黄金眼》的玩法确立，《光环》的手感重构和“《COD》系列”的脚本为王。尤其是《COD》为突出爽快感而作出了各种对玩家的细节妥协，并从电影中汲取灵感，创立了其独特的基于现实又凌驾于现实的游戏世界。因此而获得的世界性成功有目共睹，无论是销量还是口碑都在《现代战争》后达到了一个前所未有的高峰。大多数主机类 FPS 游戏会或多或少地借鉴《COD》各种特点。无论是游戏玩法还是剧情演绎，我们都很容易看到《COD》在家用机 FPS 进化史上留下的诸多痕迹。

然而在经历了十余次世代更迭的辉煌之后，《COD 无限战争》却从预告片开始忽然受到了大量玩家的差评。一面倒的网友抨击使得动视也颇为被动，并为此不得不释出官方声明。但即使是这样也没能拯救系列销量突然下滑的惨剧。虽然最终年末盘点时官方宣布游戏销量喜人，依然不能掩盖游戏人气下滑的事实。事实上玩家自从游戏脱离现代战争之后已经开始产生大量非议，但实际在行动上的效果却一直到了《无限战争》才真正显现。

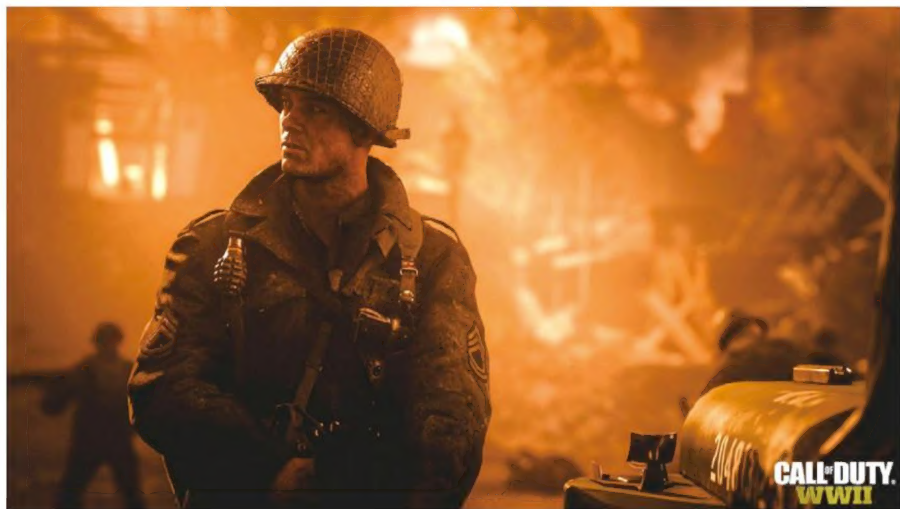
很多玩家纷纷指出，《COD》之所以成为人气爆棚的最强 FPS 游戏，其理由除了爽快的枪感、游戏流畅性之外，更接近现实的《COD4 现代战争》才是奠定了系列真正玩家基础的作品。在当时众多二战和科幻类游戏设计题材中，《现代战争》的反恐取材和各种与现实生活息息相关的细节也是其成功的关键。而现在的《COD》在超现实的题材上越走越远，游戏乐趣和剧情都未能尽如人意。因此许多玩家表示自己凭惯性购买游戏的热情已经消退，这导致了游戏销量的突然下滑。事实上动视的确没有提及任何关于游戏销量环比的话题，也从另一个侧面证明了游戏销量的确没有再破新高迹象。

作为动视最成功的品牌之一，公司并不会对这种情况视而不见，因此《COD 二战》应运而生。游戏提倡重回二战，塑造真实，并在剧情和玩法上都努力创造革新。说是革新可能并不恰当，从目前宣布的情报来看，似乎更像是回到原点。

《COD》系列脱生于著名二战题材 FPS《荣誉勋章》，制作团队分离后借鉴当时的人气电影《兵临城下》及《兄弟连》等，重聚新的粉丝群体。当然整个系列最让人称道的依然是《COD4 现代战争》中大刀阔斧的改变和游戏的精彩脚本表现，因此这一特点也在日后被发扬光大。

在《COD》中，制作团队改进了《荣誉勋章》中的恢复机制，使用医疗包的回血方式并不能适应“《COD》系列”的高速游戏理念。《COD》确立了“躲避恢复生命”这一基本上被游戏行业内默认的回复机制，并因此几乎提高了所有同类游戏的游戏节奏。在当年这一创举也曾引发不少议论，但随着时间的流逝，整个业界都默认了这一设计的合理性。

而在《COD 二战》中，很显然设计团队想要推翻这一想法，重新回到最初《荣誉勋章》时





《COD 二战》几乎否定了之前的大型游戏创作理念，立刻在网络上引发了玩家们的关注。

的设计方式，甚至更夸张——在游戏中，不仅不能自动回血，甚至连敌人弹药都不能拾取。据Sledgehammer联合创始人Glen Schofield所说，"在游戏中你需要担心每一枚子弹的使用，你也不再是超级英雄，在游戏中再也不会出现站在原地就能获取子弹、装弹匣进行再次射击的画面。这些对于玩家来说都是耳目一新的体验，二队制作团队来说也是一个全新的挑战。"

这种设计对于当前的游戏环境来说，几乎是反潮流的。目前为止的几乎所有主流AAA级游戏，为了在流畅性上的追求几乎可以牺牲一切。这一消息几乎否定了之前的大型游戏创作理念，立刻在网络上引发了玩家们的关注。

制作团队对于《COD 二战》的定义是尽可能的真实，尤其是在为了表现真实的二战世界时，游戏中甚至会选择表现女兵一侧。但对于游戏中不能自动回血和需要补充弹药的设定，很多玩家表示了自己的担忧。毕竟游戏只是游戏，如果尽可能的真实，很有可能会损失游戏性。

对此制作团队在接受采访的时候表示，在以往的FPS游戏中，几乎都在刻意强调"英雄"这一主角属性。而《COD 二战》希望能够弱化这一属性，更多强调战争中人的脆弱。在战争题材游戏中，主角做为关键性人物解决问题的例子太多，这一次希望能够展现人物普通脆弱的一面，从而表现更有真实感的二战故事。这种叙事角度放在二战题材中相当适合，只是如何与游戏性相结合依然有待时间考验。

相对于故事和角色，制作组在重现二战上的热情也很高，他们几乎重新制作了所有同时代武器的模型，并以历史文物为基础进行修改。这种细节上的雕琢也得益于当今引擎图形上的表现力。在《荣誉勋章》时代，模糊化的美术对于玩家来说已经足够。后来的《战火世界》获得广泛赞誉，对旧时代的美术重现也是重要原因之一。而当今的游戏世界已经今非昔比，制作组在塑造另一个二战世界时需要更多雕琢，这也是他们引以为傲的部分。

而今，锁定了发售日的《COD 二战》已经只有不到半年的时间就要与玩家见面了。虽然第一个预告片已经公开了很多信息，仍有许多工作正在继续。这种变革与回归能否真的让玩家重新热血沸腾也需要验证，但我们能看到一些好的改变——当所有人都在为某些商业元素兴奋的时候，仍有人愿意尝试改变。这种改变并不一定能创造优秀的游戏，但它必然是优秀游戏生长的土壤。

"《索尼克》系列游戏"从2D到3D的进化之路

现代索尼克的诞生是2D游戏向3D时代转换的必然产物





“《索尼克》系列”作为世嘉公司的招牌游戏IP，到如今已经经历了发展变化的20年。从最初的2D卷轴游戏到现在的次世代3D形象，《索尼克》也成为了90年代的经典回忆。严格意义上来讲，这个史上速度最快的蓝色刺猬形象从2D变成3D与主机的更迭换代有着密切关系。

当时世嘉为了适应新主机需求，决定转换开发策略。Dreamcast主机所需的配件已经在个人电脑的制作中有所应用，并且不需要增加额外的开发费用和复杂的授权手续就可以轻易买到，为批量生产提供了诸多便利。《索尼克》制作团队也开始根据DC主机的特殊性能进行新款游戏的开发制作。对于他们来说，3D游戏能够为游戏角色带来更多表现空间，并且能够让玩家获取更直观的感受。

“这一次有了新的硬件设备，能够表现出全新的视觉效果，而这样的视觉效果之前没有人用在电子游戏中。对于我们来说，无疑提供了探索新东西的绝佳机会。有了新硬件，我们就可以承担起重制《索尼克》的重任，让角色和游戏中的世界都变得焕然一新。在制作组的努力和尝试下《索尼克大冒险》诞生了，成为‘《索尼克》系列’中第一款真正意义上的3D游戏，开启了现代《索尼克》的开发之路。”前《索尼克大冒险》导演饭家隆回忆道。

制作团队花费了几年时间熟悉新技术。游戏制作从2D到3D意味着巨大的改变，制作团队也面临巨大的挑战。从2D游戏《索尼克与纳克尔斯》发布到3D版《索尼克大冒险》发布之间的四年，制作团队使用新技术进行了难以计数的试验，终于得到了让人惊叹的结果。

最终，《索尼克大冒险》成为制作团队开发的最优秀也最具创新意义的游戏之一。游戏不仅引入了诸多新玩法，更是为“《索尼克》系列”的开发开辟了新的艺术方向。“《索尼克》系列”长久以来存在的酷炫理念、“坏男孩”形象以及摇滚音乐背景音展示了索尼克叛逆的一面，而新的角色形象随之拥有了更多引人注目的特征。相较于之前的角色，新版游戏角色变得更高，手臂和腿也变得更长，外表的改变也能够更好地展示角色形象。如果玩家在游戏过程中的暂停时间过长，就会在游戏画面上看到索尼克不耐烦地敲脚的动画，这样的表现方式从第一部作品开始便成为了该系列作品的独特标志，在进入真正意义上的3D时代后，游戏角色的肢体表达范围也随之变得更宽泛。

在索尼克的角色艺术表现方面，游戏角色主设计师植川雄二功不可没。“我们从过去的一个一个像素点的艺术表现中解放出来，突然之间我们就能够让索尼克随意地做出许多动态动作。”植川感叹道。

《索尼克大冒险》艺术总监星野和幸也说，“我们开始制作《索尼克大冒险》后突然发生了很多事情”，在他看来，新的索尼克形象（也就是通常所说的与“传统索尼克”设计对比产生的“现代索尼克”）的诞生是2D游戏向3D时代转换的必然产物。

事实上，制作3D版索尼克改变了游戏制作组的设计方式。在2D像素下，只能从一侧看到角色，许多细节比如索尼克鞋子的另一侧是不需要进行设计的，而在3D表现下，则需要制作组呈现出索尼克的360度立体形象。那些在2D卷轴游戏时代曾让无数玩家脑补的游戏细节在新的开发制作过程中都由制作人员精细地直观展现出来。

索尼克的现代化并不只是一个简单的新角色设计，还包含了市场、目标客户等相关的各个方面。“索尼克形象的肢体比例、外观以及带给玩家的感觉上的变化都显而易见，”星野和幸说，“然而说到‘现代索尼克’究竟代表着什么，我想答案贯穿于整个《索尼克大冒险》以及《索尼克大冒险2》的游戏世界中。制作团队们做了许多细节工作来打磨索尼克的背景故事以及整个游戏的世界观。对于我来说，现代索尼克始于他被设计的那一刻，并在无数的系列游戏故事中变得越来越丰富。”

最终，《索尼克大冒险》成为制作团队开发的最优秀也最具创新意义的游戏之一。

《女神异闻录》制作人 桥野桂将移交系列开发主导权

桥野桂率先主张对《女神异闻录3》进行重塑



作为"《女神异闻录》系列"游戏多部作品的制作人，主导游戏开发长达10多年的桥野桂在《女神异闻录5》大获成功之时宣布退出系列游戏开发，并将游戏开发的主导权移交给继任者。桥野桂在给粉丝的信中写道："希望将机会留给其他的优秀设计师"。

桥野桂还在信中写到："去年，在'《女神异闻录》系列'游戏20周年纪念之际，我已经将系列开发的主导权交给了我的继任者，并公布了我的RPG新作品。无论后续工作如何，我都十分热爱RPG游戏制作。"

对于《女神异闻录》开发工作室来说，桥野桂的离开无疑是一大损失。他率先主张对《女神异闻录3》进行重塑，并在游戏中引入了社交系统、更轻松的故事、新游戏设定等诸多至今仍能够定义该系列游戏的要素。这些开发和创新的理念一直引导着制作组的开发工作。《女神异闻录5》不仅在日本大获成功，也颇受海外玩家欢迎。

回顾整个系列游戏，其成功也算是意料之中。"《女神异闻录》系列"始于1990年代的PS主机。在当时，Atlus的的招牌RPG作品"《女神转生》系列"已经延续成了后来大家所熟悉的"《真·女神转生》系列"。这一系类的渊源与变化可以这样直观的解释：《女神转生》中诞生了《真·女神转生》。而《真·女神转生》则开始了其虽然小众却广受好评的系列之路。在"《真·女神转生》系列"打下了坚实基础之后，其外传如《恶魔召唤师》等作品才陆续出现，而其中对轻度玩家更加友好的"《女神异闻录》系列"在之后的岁月里开始大放异彩。

借助于当时的PS主机强劲机能，《女神异闻录》的初代和续作都有了相当良好的图像表现，也拥有足够的游戏厚度。这一系列作品在国内真正为广大玩家所熟知应该始于《女神异闻录 罪与罚》与《女神异闻录2 罪与罚》两作。如梦如幻的故事剧情和现代都市背景都吸引了相当一部分玩家，可惜由于语言障碍和游戏难度等问题，这一系列并未真正为国内广大玩家所接受。即使是在日本，《罪与罚》这两作的销量也让整个系列消失了近七年，七年之后才有了《女神异闻录3》，这也是整个系列与《真·女神转生》彻底风格分离的一作，在这一点上桥野桂功不可没。

最初诞生于FC时代的《女神转生》源于欧美著名RPG"《巫术》系列"，游戏中无论游戏风格还是美工倾向都与《巫术》系列极为相似。游戏中创新地采用了恶魔同伴的系统，随后又经过改进，完善了恶魔合体等规则，才创造了独一无二的"真女神"风格游戏世界。

在PS时代之后，一直到PS2时代为止，"《女神异闻录》系列"发生了相当重大的变化。PS2时代的游戏玩家群体已经拓展到了很多非重度主机玩家，而注重核心玩家的《女神异闻录》则针对这种情况进行了彻底变革。游戏中描绘的故事并不再晦涩难懂，美工风格也朝着年轻化的方向改变。金子一马的个人色彩在游戏中渐渐淡去，游戏朝着校园养成加RPG的模式开始探索。

这一改变其实激怒了很多传统的女神系列玩家，他们表示自己并不希望玩到这样幼稚的游戏，他们还是希望系列能够重回《真·女神转生》那样压抑而充满末世感的游戏世界。但游戏实际销量彻底证明了改变思路的正确性，高销量和高评价鼓励着这个系列朝着更加成熟的方向迈进，因此诞生了整个Atlus历史上最受欢迎的RPG作品《女神异闻录4》。这款作品即使在PSV上依然有数十万的销量，成功吸引了大量系列爱好者之外的玩家。因为游戏人气极高，《女神异闻录4》甚至开发了格斗和音乐题材的外传，游戏角色受欢迎的程度又催生了动画作品。

时隔八年之后，《女神异闻录5》则开始以独占的姿态登陆PS4，并在多个国家的销量榜上荣获榜首。在玩家中形成游戏热潮的背后，是无数像桥野桂这样的制作人所付出的无尽努力。



游戏实际销量彻底证明了改变思路的正确性，高销量和高评价鼓励着这个系列朝着更加成熟的方向迈进。

VITA 最漫长的告别

步步惊心

PSV快要死了，这个言论不是第一天出现，恐怕在可以推测的将来也绝对不会消失，然而PSV仍然活着，从未真正地逝去。这听起来是个很励志的事实，但其背后的真相则并不那么令人振奋，因为有一个更客观的事实是，绝大部分表明PSV正在死亡的证据，都是真实存在的。

一个最简单的例子：你有多久没有打开自己的PSV了？笔者相信有那么一部分玩家还是可以非常理直气壮而骄傲地回答：几分钟前。但恐怕更多的人会是回答几个星期、几个月甚至超过一年——例如笔者我自己。

这个情况可以理解为是表象，那么原因是什么？一个最明显的事实就是没有游戏。

这话听起来有点不可思议，毕竟从2016年全年和2017年的上半年看来，PSV平台还是有着比较稳定的游戏供应，基本上不存在缺乏游戏的空窗期。

但让我们把范围缩小一点，这些游戏里面，PSV平台独有的作品有几个？

笔者为了确认这件事情，特地把维基百科上面2016年的游戏列表从头到尾数了一遍，单独登陆PSV平台的游戏（有其他平台版本的不算，包括先登陆PSV或后登陆PSV以及同步发售的）只有12款，听起来倒也不算特别少，比起来单独登陆XOne的作品可能都没有这个数。问题是这是什么样的12款游戏啊？其中有7款其实是2015年发售的日式游戏的美版，另外5款当中包括了动漫改编游戏《学战都市Asterisk 凤华绚烂》和《超时空要塞 三角冲突》，原创游戏作品只有《恶魔凝视Ⅱ》、《Neo Atlas 1469》和《沙加 猩红恩典》。

当然如果从日本市场来算，原创游戏数量会增加一些，毕竟还是有日厂愿意为PSV单独出游戏的（例如日本一），但就连这些厂商也在一步步朝着势头大好铺机量极高的PS4平台上挪步子，曾经风行一时的PS4、PS3和PSV三平台“另存为”作品正在逐渐减少。而在2016年里还有不少登陆PS4/PSV平台的作品，到了2017年却有不少原本和PSV平台颇有渊源的作品也选择完全以PS4为重心，最典型的例子就是作为第一方作品的《重力异想世界完结篇》，明明系列首作是在PSV上登场，第二作却完全变成了PS4独占，这其中传达出的讯号可谓是不言而喻。

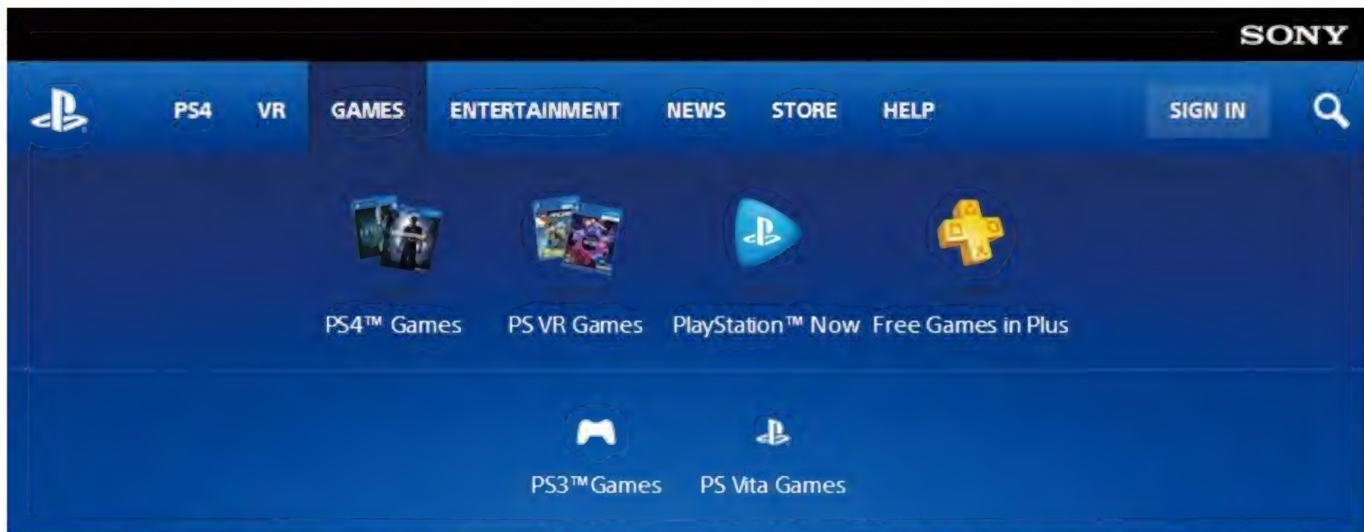
所以或许PSV从来没有真正死去，但它也不能算是活着，它作为一台游戏设备的价值被一点一点地剥离，在美国PlayStation的官网上，甚至已经找不到属于这台主机的介绍页面，玩家只能通过游戏介绍页面当中的PSV游戏推荐来确认它并没有被放弃掉，而被放在它旁边的则是已经宣告停产的PS3。

强大对手

在整个境况已经非常明了的情况下，我们还是得问一个最关键的问题：是什么让PSV落到了如今的田地？

是因为对手3DS太强？在两台掌机对垒的初期，可能还有人会拿这点来说事，毕竟原本在PSP平台大红大紫的“《怪物猎人》系列”落户3DS，还一直挪窝不走了。问题是随后PSV上登陆了一系列共斗作品作为替代品，BENI提供了在PSP时代就已经闯出名声的“《噬神者》系列”，光荣推出了也颇有人气的《讨鬼传》，甚至连SIE自家的日本工作室也捣鼓出了毁誉参半的《自由战争》，以及和稻船敬二合作开发的《暗魂献祭》。可以说在这些作品仍然在发售的时候，其实PSV并没有显出颓势来。

那是因为移动端游戏的崛起抢走了PSV的用户群体？这是多年来最常见的论调，而且并非毫无道理。但是移动端游戏发展到今天，其能够取代掉掌机的娱乐功能也只是其中一部分，两者本身在提供的娱乐强度和在操作上的差别带来的体验差距还是很明显。一个很典型的例子就是明明有着移动端版本，但是PSV版《我的世界》在日本的销量非常喜人，而道理大家应该都能想通——比起触摸屏或是蓝牙手柄蹩脚的使用体验，PSV本身的整体操作手感有着压倒性的优势，而且有



▲PlayStation的美服官网上已经没有了专门的PSV页面，玩家只能在游戏页面分类上看到和PS3游戏分类并列排在最底下的PSV游戏分类。



▲在笔者个人看来，PS TV可以说是SIE硬件本位思维的终极体现——把一个原本应该用于强化设备功能的点子直接拆成了一个单独的产品销售，其不温不火的市场表现充分说明了其定位的尴尬之处。

着更好的整体画面表现，更不用提玩的时候不会占用手机的电量，对于经常要把大量生活时间花在公共交通方式上的日本人来说，是个非常不错的选择。

所以移动端或许分薄了PSV的整体市场份额，但从没有真正意义上地取代了掌机的娱乐性能。而且要是这个市场真的那么难混，在整体性能上并不占优从而更容易和移动端产生娱乐内容冲突的3DS才应该是首当其冲，而我们才刚刚在这台机子上迎来第一个内置中文的“《火焰之纹章》系列”新作，既说明了这台掌机旺盛的生命力，也和PSV的奄奄一息形成了明显的对比。

实话实说，虽然有各种各样的外在因素，但截断了PSV命脉，并且把其逼到今天境况的强大对手只有一个——不是刚刚才诞生的NS，而是如日中天的PS4。

回头看来，这个情况其实还是比较明显，在2013年底之前，PSV的状况虽然可能算不上如日中天，但作为一台掌机来说，它的整体表现是合格的，既有不错的软件阵容，在许多地区的发售情况也算得上良好，甚至在2013年底PS4上市之时推出了新的型号。

但是在PS3和PSV共存时期存在的问题却在PS4诞生之后被进一步放大，也就是我们常吐槽的“另存为”版本，原本许多会同时登陆PS3和PSV的游戏，在PS4发售之后变成了横跨三个平台。随之产生的缺点可谓是数不胜数，而且问题大多数是出在PSV身上，最典型的就是硬件性能限制，一个原定为PS3开发的游戏想要推出一个PSV版，在整体体验上可能差异还不算太明显，但一个需要登陆PS4的游戏还得兼顾PSV，就必须在某些方面作出品质上的牺牲。

光荣自家的“《无双》系列”作品算是这方面的重灾区，因为兼顾性能而妥协的最好办法就是削减同屏敌人数量，所以甚至产生了PSV版《无双》题材作品刷杀敌奖杯特别困难的情况。这种品质上的差异，从结果上来说，就是导致玩家需要对此作出抉择，是需要PSV版的便携性，还是追求PS4版更好更强的游戏体验？我们不能一概而论说所有玩家都必然会选择PS4版，但光是需要玩家不断去作这种选择本身就是致命的，因为这是自家人在争抢用户，也就是俗话说的“自己打自己”。更离谱的是，仿佛是怕玩家在这个选择当中还不够矛盾，索尼还推出了PS TV这种定位不尴不尬的产品，顺便彻底放弃了原本用PSV打通掌机和家用机界限的野心。

所以一款作品登陆多个PS平台这种看似是照顾PSV软件的政策，却一点又一点地蚕食掉了我们对于这台掌机的耐心，也一次又一次地点出了它定位的尴尬之处，它作为掌机性能太高，无法被视为和3DS的并行平台，很多游戏无法推出跨平台版本（例如《怪物猎人》），而它作为现役PS系主机又是性能最低的，难以和自己的强大后辈PS4比较。从结果上来说，PSV的游戏越来越多，然而值得专门用它来玩的游戏却越来越少，除了饮鸩止渴，似乎再也没有对此更好的形容词了。

漫长告别

如果说PSV曾经还有过哪怕那么一丝希望可以打开新局面，随着今年NS的发售，一切都成为了泡影。更强的性能配搭着掌机/家用机两用模式的特征，足以堵死了PSV现有的发展空间，索尼必须得推出一款全新的硬件——无论是纯粹的掌机还是像NS一样横跨两个领域——才能够和老任继续同台竞技。

而留给PSV的，则只有死亡前的等待，它或许作为一个硬件尚未完全结束自己的生命期，但余下的时光注定是苟延残喘，一段过于痛苦，甚至显得毫无必要的漫长告别。

对于一款商品来说，落得如此境况实属无奈，但作为玩家，想到曾经陪伴自己渡过美好游戏时光的伙伴落得如此下场，还是难免让人唏嘘哀叹。



▲作为前辈的PSP曾经推出了到了3000型号，而PSV到底是止步于2000型号，还是会绝地反击般地推出3000型号？今年E3应该就可以见分晓。



所以或许PSV从来没有真正死去，但它也不能算是活着，它作为一台游戏设备的价值被一点一点地剥离……

从ATLUS的道歉声明聊聊游戏直播

ATLUS　HOME　GAMES　NEWS　COMPANY　CAREERS　CONTACT

An Update on Persona 5 and Streaming



When *Persona 5* launched, we put out a set of video/streaming guidelines that we hoped would limit online spoilers for fans who have yet to play the game.

To our surprise, we then saw numerous reactive news articles go up, opinion videos post, and received many emails asking us to please change our *Persona 5* streaming/video policy. We recognize that our fans are the reason why the game is the major worldwide success it is, and we continue to want them to be able to enjoy the game without fear of being spoiled. However, we also heard your issues with the guidelines and have decided to revise them. Because we want to give players the most access to the game while respecting the original goal, we're now asking players to refrain from streaming or posting video past the end of the in-game date of 11/10 — when the main story gears up for the final act.

We also want to apologize to those of you who saw the previous guidelines blog post as threatening. We want to be transparent about what we do, and the reason we released the guidelines was to give streamers the right information up front. It was never our intention to threaten people with copyright strikes, but we clearly chose the wrong tone for how to communicate this.

Lastly, we want to thank our fans around the world for supporting *Persona 5* and ATLUS. The game is a global success because of your passion for the series, and we're happy that so many of you are enjoying it.

Share

guidelines, persona, Persona 5, streaming, video

Leave a Reply

You must be logged in to post a comment.

▲Atlus官方BLOG上的道歉声明。

"让我们没想到的是，在发布《女神异闻录 5》直播及视频政策之后，我们会收到如此多的文章、视频、邮件，要求我们修改政策。我们一直认为，粉丝才是让我们的游戏在全球成功的原因，因此我们仍希望他们能够享受游戏而不用担心被剧透。不过在听到你们对直播建议的看法后，我们还是决定改变政策。"

这是 4 月底在 Atlus 官网上登出的一则道歉公告。关于这件事我们还要回溯到一个月前，《女神异闻录 5》美版（及中文版）发售前，Atlus 的一则官方公告，概括的来说《女神异闻录 5》的游戏中不仅禁用了截图和录像功能，Atlus 还"强烈建议"所有播主不要播出游戏内日期 7 月 7 日之后的任何内容。而且上传的游戏视频单个限制 90 分钟以内，并且视频不要涉及 BOSS 战及任何重要剧透等。由于这则公告的措辞十分强硬，一时间也在玩家观众群体和游戏主播之中闹得沸沸扬扬。于是这就涉及到了一个问题，游戏公司到底是否有干涉或是禁止玩家直播或是上传游戏视频的权力？同时也对应着这么一个疑问：玩家在购买了游戏之后，对于游戏内容的使用权限有多大？

电子游戏作为一种知识产权商品，玩家在购买游戏之后非法拷贝制作盗版传播这一行为，法律是明确禁止的，这点并无任何疑问。但是录制游戏视频上传以及在直播平台上直播自己的游玩过程这一行为如何定性，目前法律尚无明确规定，也就是说游戏厂商禁止玩家直播这一行为，至少从法律上是不成立的。

实际上，对于游戏厂商来讲，游戏直播确实是一把双刃剑，一方面对于一些小厂商或者独立工作室来说，玩家直播游玩过程对他们的游戏而言无疑是一种免费的广告，游戏业内普遍认为游戏视频和直播有利于游戏的宣传，因此不仅是小公司，甚至包括暴雪、EA 在内的大厂都对游戏视频制作者和主播持积极态度。而另外一方面，直播很容易暴露某些游戏的明显缺陷（比起文字或是图片，直播游玩过程显然更有说服力），尤其是在游戏发售初期，过多的直播对游戏的销量会产生影响。因此一些游戏公司在临发售前及发售初期都会和相关直播视频网站达成协议，暂时禁止某些游戏的直播。同时还有像任天堂这样较为保守的游戏公司，将上传游戏视频及直播视作侵犯知识产权的行为而进行阻挠（例如和著名视频解说 Angry Joe 的纠纷）。而像 Atlus 这样以防止剧透破坏玩家体验为由禁止游戏直播的情况还是不多见的。

Atlus 对于游戏剧透的问题一向非常重视，《女神异闻录 5》日版发售前夕，就在官网上半开玩笑地制作了一个"上传视频剧透游戏者会遭遇严厉刑罚"的警告页面（类似页面似乎也是 P 系列发售的惯例了，比如《P4G》发售前是剧透者遭受诅咒），而此次《P5》由于剧情后期存在重大反转和叙述性诡计的问题，一旦提前被剧透是相当破坏游戏体验的，可以说 Atlus 这么做是为了保护各位玩家的游戏体验，本意可以说是好的。但是正如笔者之前所说，游戏公司实际上并没有权力去禁止玩家上传直播视频，而在游戏直播流行的当下，无论是游戏主播还是玩家都对此有巨大的需求，最初公告中的强烈措辞招致玩家及主播们的不满。因此 Atlus 及时道歉并且将允许公开的视频内容的游戏时间限制放宽到 11 月 19 日，也是及时知错止损的行为，在这里笔者还是想给 Atlus 点个赞。

顺便一提，视频及直播的剧透不同于在社交网络上的文字 / 图片剧透，文字 / 图片可能刷一下网页就不小心看见了，而视频则是基本上你不是特意点进视频页面的话，是不太可能被动中枪的。因此笔者认为"观看游戏视频被剧透"这一行为是一种"自我负责"行为，而非游戏直播本身的问题。虽然想要完整了解一款游戏还是必须要亲自去玩过才行。但是在快节奏的生活下，"看别人玩游戏"本身也是一种不同的体验游戏的方式，所以"视频通关"这个词虽然略含贬义，但笔者认为其同样有存在的价值。不仅包括国外的 Youtube 和 Twitch，国内的游戏直播业逐年火热也印证了这点。



►P5日版发售前夕官网上的警告页面。



水无月

Atlus 为了防止剧透而禁止上传视频及直播的出发点是好的，但笔者并不赞同这样的方式。同时看视频被剧透是玩家自身的责任，非视频 / 直播本身的问题。

赌上鲜血之名，共赴死地！

BNEI的“《噬神者》系列”（God Eater）制作组终于又推出新作了，这款被称为《血狱法典》的作品讲述了一个崩坏的近未来世界中，一群吸血鬼战士们为了探索世界的真实而踏上冒险旅途的故事。虽然从目前情报来看，本作在世界观和剧情上和“《噬神者》系列”并没有任何联系，不过在画面、人设风格上还是有着不少“《噬神者》系列”的影子，而在官方于5月2日公开的PV中，和敌人的战斗场面也透露出一股类似“《魂》系列”的硬核动作味道。目前游戏公开的情报还很少，甚至连登陆的主机平台都还是未知，本作是否会是成为“受死游戏”家族的一位全新成员呢？我们拭目以待。

文 水无月 美编 咕噜

平台未定

血狱法典		BNEI	
CODE VEIN		动作角色扮演	日版
2018 年内	未定	未定	
售价未定			

本作是一款和同伴们共同挑战布满了强敌的巨大迷宫的“探索型”动作角色扮演游戏，官方对本作类型的定义为“戏剧性探索动作角色扮演”，而可选择的同伴也会随着故事的进行而逐步增多，虽然详情尚未公开，但是和同伴相互扶持，共渡难关将会是本作游戏内容的重要一环。



世界观

在并不遥远的近未来时代，被“审判之棘”所贯穿撕裂的大地之上，存活下来的被称为“吸血鬼”（レヴナント）的人们，构筑了叫做“血脉”（ヴェイン）的封闭社会，而玩家就是一名生活于这个世界之中的“吸血鬼”，为了追寻自己诞生的秘密，为了探索这个世界是否存在着“出口”而踏上了旅途，并逐渐接触到沉睡于“血脉”之下的巨大秘密。



在荒废的近未来世界上展开的吸血鬼故事

吸血鬼（レヴナント）

吸血鬼是为了反抗灭亡的命运，以失去了大部分记忆为代价，获得了超常能力的存在。但是他们需要通过不断补充“血”来维持自己的人性。一旦缺乏血液，就会逐步失去理智，最终化为异形的堕鬼（ロスト）。





堕鬼（ロスト）

堕鬼由失去人性的吸血鬼异化而成，被永远无法满足的对血的饥渴所折磨，为了索求新鲜血液而在这个世界上无尽地彷徨着。而当下的世界已经被无数的堕鬼所盘踞，蔓延着浓烈的能够激发对血渴求的瘴气。





■看起来像是BOSS级敌人的巨大堕鬼

《血狱法典》制作人访谈



▲从左至右分别为制作人饭塚启太、导演吉村广以及项目总负责人富泽祐介

——可以介绍一下《血狱法典》开发企划的诞生经过吗？

富泽：迄今为止在开发“《噬神者》系列”时我一直是和吉村搭档，开发过程中也积累了不少的心得和技术，因此我们一直希望能有机会制作一款全新的游戏来让这些经验和技术得以活用，一方面是为了让“《噬神者》系列”在今后能有进一步的发展，一方面也是作为自身的全新挑战，因此就有了本作的开发企划。

——这也是很多玩家所关心的问题，本作《血狱法典》和“《噬神者》系列”有没有什么关联呢？

饭塚：《血狱法典》是一款向玩家提供了全新游戏体验的完全新作。

——能够介绍一下本作的世界观和角色吗？

吉村：关于世界观和角色的详细情报嘛，我们是想今后再公开给大家的……因此本作首先特意公开了这部分的画面表现效果。因为本作使用了全新的虚幻4引擎，虚幻4的物理演算能力非常强大，可以制作出极具临场感的画面。同时为了实现饱含角色情感的演出和表



淤血的牢狱“血脉（ヴェイン）”

被“审判之棘”毁灭，堕鬼横行跋扈的大地之上，为了反抗毁灭的命运，追寻自己的记忆和世界的真实，吸血鬼们纷纷义无反顾地踏上通往死地之路。





吸血牙装（ブラッドヴェイル）

本作的角色可以使用剑、铳剑、斧枪等各种武器，玩家可以根据自己的喜好进行挑选。除此以外，角色还可以使用被称为“吸血牙装”及“炼血”的能力，充分享受高自由度的战斗体系。“吸血牙装”类似护具，其最大特征是具备可以吸血的机关。发动时口部会装备上面罩，利用吸血牙装将敌人的血液吸取到口部。在公开的情报中已经出现了蝎尾型的远距离吸血牙装和护手型的近战吸血牙装，而“炼血”则是在吸血的同时，可以强化自身并削弱敌人的特殊能力。





▲角色可以使用许多种类的武器。







▲吸血牙装与发动“炼血”



现，我们也经历了大量的尝试以及失败。

富泽：为了能够达到这种画面效果，我们花费了大量的时间。既不是传统的动画风格，也不是真实照片风格，而是构筑了一套独特的日本特色的游戏 CG 类型的画面风格。

——果然本作的面向玩家群体是包括了全世界的吧？

吉村：我想强调的是日本玩家所喜好的东西即使是在世界范围内应该也是通用的，这是我们一贯坚持的方针。

富泽：能让喜欢日本动画和游戏的玩家会觉得“好帅”或是“好可爱”的东西，我们也花了不少时间来设计这种不方便用具体语言来形容的部分。

——目前还未公开本作登陆的平台，本作是以家用机为基础开发的吗？

饭塚：虽然还没有明确公开，但本作确实是预定登陆家用机平台的。

——能透露一下开发状况和发售时间吗？

饭塚：我们预定是在 2018 年发售，现在正为此努力开发中。至于几月嘛……还是个秘密。

吉村：从制作体制的意义上来讲，我担任本作的导演，和许多能力各异的成员一起顺利地进行着开发。

——最后向听听各位对本作的一些感想。

吉村：作为完全新作的《血狱法典》正式向大家公开了，我感到很高兴。这个企划是我们带着“想要创造全新的体验”的想法所创立的，经历了一段漫长的时间后终于迎来了这一天，此时我感觉到现在才是真正的开始。目前本作初次公开的情报，尚不能将我们所追求的“戏剧性探索动作 RPG”的全貌展示给大家。对我们作品有兴趣的玩家，我们希望能给他们带来超出期待的惊险及感动的探索体验，也请继续关注我们今后的情报。另外我们也想通过和大家的交流，共同完成这部作品。

富泽：游戏开发是会随着制作思想的变化而不断进化着。我感到游戏制作人也要不停地进化才行，如何将我们的作品带给全世界，这也是我们开发组一起考虑的问题，终于我们可以将本作的情报向各位公开了。之前我们已经经历了很多，凭借开发组成员的努力与不懈的追求，一定能够创作出令大家满意的作品。

饭塚：《血狱法典》是一部完全新作，以吉村为首的开发组的各位已经进入了全力开发的状态，努力把这部作品带给世界。另一方面我们自身也希望以玩家的视角，来一起制作出一款优秀的作品，总之希望各位多多指教了。

神臂斗士			Nintendo
ARMS		格斗	美版
2017年6月16日	本地1-2人，在线2人	无对应周边	
售价为59.99美元			

NS

长~~~~~~~~~~~~拳出击！

文 余烬 美编 雷普利

在4月13日的任天堂网络直面会结束不久，任天堂又公布了不少《ARMS》的新内容。作为任天堂在NS主机上第一款完全原创的新作，本作在创造了伸缩拳格斗这种独特玩法的同时，也充分发挥了Joy-Con的体感功能。本作即将于6月16日正式发售，在E3期间看完各大厂商"画饼"之后，不妨来《神臂斗士》之中体验一下拳拳到肉的充实感！



NEW ARM 新拳套

拳套不仅是用来挥拳的

作为一款拳击格斗游戏，各式各样的拳套当然是必不可少的。本作的拳套除了都具备伸缩的特性外，各自还有着独特的性能。比如接下来将会介绍的能连发三颗子弹的"连发手枪"以及能喷出激光火焰的"龙"等等。根据拳套所带属性的不同，在类型上还可以分为击倒对手的火焰型、麻痹对手的电气型、吹飞对手的旋风型等等。并且，本作还支持左右手分别佩戴不同的拳套，不同拳套的组合使得这款格斗游戏同样具有战略性。加上近期公开情报的这四款拳套，本作目前的拳套数量达到了13款。



环刃「冲击型拳套」



曾经古代忍者使用过的武器，在现今最新技术下得以量产化。圆月形状的拳套被锻造得非常薄，伸长后划出的锋利弧线会对敌人产生不小的威胁。在蓄力之后还可以高速回旋，甚至还会使尺寸变大！



电火花「电气型拳套」



在蓄力之后拳套内部的充电装置便会启动，是非常危险的一件产品。根据旧型号"雷电拳套"改良而来的这款"电火花"，能打出让人身心都麻痹的电气拳击！



左轮手枪「电气型拳套」



能够发射出三连发带电子弹的拳套，从而进行多段的攻击！只要被一发子弹击中便会被电气麻痹，在使用时务必小心哦！



龙「火焰型拳套」



可以喷射出激光火焰的强力拳套，同时也是四千年传承并演变下来的料理工具，不仅可以用于战斗还可以用于烧烤。



NEW STAGE 新地图

只要有对手 哪里都是拳击场



可不是只有坐满观众的拳击场才是对战的场所，只要对手想切磋，任何地点都能成为长拳互殴的战场。官方在近期先后放出了两张新地图。

地图“缎带环”是游戏中的角色缎带妹进行 LIVE 表演的舞台，而这个平常充斥着歌与舞的舞台即将成为满载热血的全新拳击场。



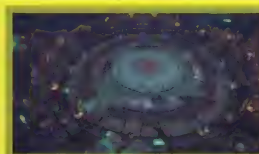



地图“ARMS 实验室”中散落着各种研究资料，而其中的玻璃管仓内还浸泡着新人物“螺旋人”的同类。实验室深处的玻璃缸已经被破坏，也许在游戏中登场的“螺旋人”就是从这里逃脱的吧。

前期公布地图 »


弹簧赛场（spring stadium）


忍者学院（Ninja College）


木乃伊医院（Mummy Hospital）


拉面碗（Ramen Bowl）

NEW FIGHTER 新人物

螺旋升天 伸缩自如

官方在近期公布了本作的第 7 名人物——**螺旋人**（Helix，日版中为 DNA MAN）。

螺旋人的身体像是一团绿色的果冻，由于胶状身体能够随意伸缩的特性，其躲避和跳跃方式也非常不同。螺旋人在非战斗状态时身体会不断的颤动，而一旦战斗起来就是伸缩自如的强力拳手。从目前的情报来看，螺旋人是从“ARMS 实验室”逃脱出来的，而该实验室所研究的内容应该就是本作各角色的拳套能够进行伸缩的秘密。虽然本作是一款着重于竞技对战的游戏，但制作组在游戏的背景设定上也下了一番功夫。



NEW COLOUR 新外观

懂拳击 更懂时尚






虽然目前公布的角色不多，但每名角色都有着多种不同颜色的外观。粉紫两色的忍者是不是比原版的蓝黑两色更加骚气呢？深色调的缎带妹少了一些华丽但却多了几分内敛。机甲妮卡的迷彩配色更添霸气。至于新公布的螺旋人，四种不同的配色任君选择。

文 六等星 美编 NINA

濒临毁灭的反乌托邦世界

本作由曾经开发过《堕落之王》的 Deck13 工作室带来的全新科幻题材新作。游戏设定在一个反乌托邦的近未来地球，随着科技的快速发展、资源滥用，全球气候变暖已经开始严重影响到地球的生态环境，这时一家名为“CREO”的机构希望通过科技的手段阻止全球变暖带来的危害，而计划的失败却使得人类面临更大的危机。玩家将扮演 CREO 的一名员工，通过 CREO 的机械骨骼与各种失控机械进行战斗，解开 CREO 事件背后的原因。





虽说背景设定在未来，但核心玩法仍旧是以《堕落之王》为基础的动作角色扮演类游戏，主角并没有大威力的高科技枪械，更多是以工业工具为武器与敌人近身战斗，例如电锯、虎头钳、勾爪这些听上去就不太靠谱的装备，不过正是这类机械工具，反而会对以机械为主的敌人造成更大的伤害。



机械骨骼的丰富进化

玩家身穿的 CREO 机械骨骼本是适用于工业工作的套装，因此可以适用所有的轻型、中型、重型插件的能力增强。和以往作品不同，强化不再仅局限于增加几点属性，或者给予一个 BUFF，而是真实地修改机械骨骼的战斗方式。玩家将可以自由组合，更具策略性的应对一些困难关卡，并发掘出属于自己的战斗风格。不过机械骨骼的强化也并不是无限，将会引入类似 cost 值的功率限制，玩家需要根据自己的风格来平衡每个插件的优缺点。



命悬一线的受死类新作

由于以近战为主，所以哪怕是身穿了机械骨骼，人类的身体与机械进行肉搏也没有丝毫优势。并且本作中的机械敌人将会异常的灵活，频繁的使用突进以及跳跃攻击，不能完全依靠锁定功能来确定敌人的位置。不过身为人类的玩家也将拥有更多灵活的动作来应对这些棘手的敌人。

THE SURGE

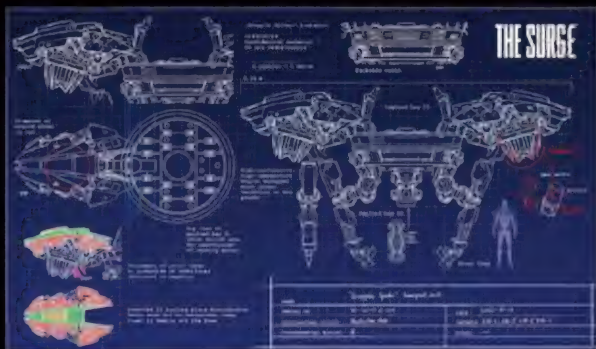
PS4 XOne

机甲狂潮		Deck13	
The Surge		动作角色扮演	美版
2017年5月16日	本地1人	无对应周边	
售价为59.99美元			


跳跃


后空翻


滑铲



本作中玩家的机械骨骼上还将会拥有感官动态瞄准系统，通过这个系统可以锁定敌人机械关节处的弱点，击中这些弱点将会触发肢解动作以处决敌人，并且被肢解掉的机械还会掉落插件与装备，用以强化机械骨骼的能力。

强化装备让自己越来越强



敌人除了被肢解掉落插件外，玩家还可以在尸体上获得技术废料（XP），也就是本作中所谓的强化资源，并且和以往受死类游戏相同，玩家如果死亡的话所有XP都会掉落在死亡位置，回收过程中再次死亡这些XP也将会永远的消失。

而“篝火”的设定在本作中将以安全屋的形式出现，安全屋中可以用XP强化机械骨骼，提升其基础能力值以及插件的cost值从而安装更多的插件，也可以用XP作为基础材料，结合场景中搜刮到的珍稀材料来锻造出装甲或者武器。

CALL OF DUTY WWII

系列前作《COD 无限战争》差评如潮，无论是销量还是玩家评价都远远不如《COD 黑色行动Ⅲ》。Activision 痛定思痛，“《COD》系列”最新作终于回归了原点，那场人类历史上规模最大的战争之一，第二次世界大战。



COD 二战		PS4 / XOne Activision
Call of Duty: World War Ⅱ		主视角射击 | 中文版
2017 年 11 月 3 日	游戏人数未定	无对应周边
售价未定		

平凡的士兵创造不平凡的历史

就如游戏标题所写的那样，本作的故事背景设定在第二次世界大战的 1944 年至 1945 年期间，玩家将扮演 19 岁新兵丹尼尔斯，将跟随着自己的同伴：威廉·皮尔森、约瑟夫·特纳以及罗伯特·祖斯曼一起在欧洲战场上战斗，并亲身经历到数场影响到二战走向的重大战役当中。在本作的战役部分中，玩家将有机会到诺曼底、法国以及比利时等地进行战斗。

值得一提的是，本作中玩家扮演的士兵丹尼尔斯隶属于美军著名的“大红一师”（The Big Red One，又被译作“红一纵队”）。不用熟悉二战历史，只要是“《COD》系列”的老玩家，对于大红一师也不会感到陌生，毕竟系列就曾在 PS2 上推出过一款名为《COD2 红一纵队》的游戏，里面玩家扮演的就是大红一师中的一员。



虽然还没有详细的官方情报，但我们还是能从官方推特以及预告片中找到一些关于本作战役的线索。例如本作已经确定将出现许特根森林战役，这场战役发生在比利时，从 1944 年 9 月打到 1945 年 2 月，是第二次世界大战中在德国本土进行最长时间的战役，同时也是美军历史上消耗最大却收获最小的战役之一。



考虑到出现了许特根森林战役和大红一师，那么与之相关的阿登战役想必也会在本作中出现。这是发生在比利时东南阿登森林的大战发生在许特根森林战役之后，是二战西线战场上最后也是最大规模的一场战役。当时在美军阵地被突破后，就是大红一师吹起了美军反击的号角，并最终导致了西线德军防线的崩溃，随后不久德国便宣布了投降。

不单单只有大红一师

除了大红一师的正面战场外，在本作中玩家还有机会体验敌后战场的激烈较量。从官方透露的情报来看，玩家在本作中将有机会扮演来自英国特别行动处的考利上校和法国抵抗军的女兵卢梭。

关于英国特别行动处，很多玩家大概会感到很陌生。毕竟从历史上来看，这个英国情报组织远没有军情六局（MI6）来得著名。这个只存在于二战期间的英国情报组织除了获得纳粹情报以及破坏军用设施外，他们还协助了其他被占领国家的地下抵抗行动。这个被戏称为“丘吉尔的秘密军队”的情报组织即便在游戏里也没怎么登场过，最近一次登场已经是在2009年游戏动作冒险游戏《破坏者》以及潜入游戏《天鹅绒刺客》了，其中玩家在后者中更是直接扮演了SOE的其中一员。




珍妮·卢梭

相比SOE，法国抵抗军的“卢梭”知名度无疑更高一些。虽然官方没有放出这位“卢梭”的全名，但从法国抵抗军一员以及女性的身分来看，她应该就是历史上大名鼎鼎的法国间谍珍妮·卢梭。关于她的事迹中知名度最大的无疑是她在1943年收集到了关于德国火箭的资料，后来英军凭借着这份资料将德军的V1和V2火箭的研究基地摧毁，大大延长了德军的研究进度。对于在二战战场上“征战”多年的玩家来说，枪炮声没那么喧哗却依然扣人心弦的敌后战场想必也是相当令人期待。



战场体验更加真实 喘气大法恐将失传

和系列之前相比，本作最大的变化就是取消“喘气回血大法”，并回归系列首作的“医疗包回血”。而且为了更加真实地还原残酷的二战战场，医疗包还不能随便在地上捡到，而是需要玩家找到队伍里的医疗兵并请求帮助后才能获得医疗包。和医疗包类似的还有弹药，玩家不能随便移动到武器上就能回复弹药，玩家依然需要找到特定的队友来补充弹药。在本作中玩家队伍里的主要角色将不止止只会剧情演出中大显身手，玩家需要在战场上和他们并肩作战、互相帮助。



深夜廻

しんよまわり

2015年年末，日本一出品的一款小品级游戏在日式恐怖游戏爱好者中掀起了一阵狂澜，它就是被玩家们戏称为“虐杀小萝莉”系列第三部的《夜回》。大约是因为很长一段时间内日式恐怖游戏都相当低迷，玩家们对《夜回》所表现出的热情大大超出了日本一的预期，在游戏发售初期甚至一度出现断货情况。最终本作的销量在5万份，比日本一的预期销量翻了一倍还要多。如此良好的势头，日本一当然不会放过商机，最新续作《深夜回》也将在今年的8月24日与玩家们见面。双主角、翻倍的地图、室内探索，众多的新要素一定会令各位恐怖游戏爱好者们大为满足！

文 八重樱 美编 Juxi



唯

头戴红色蝴蝶结、梳着马尾辫的少女。从她的表情来看似乎是位胆小内向的女孩子，不知为何额头上绑着绷带、脸颊上也贴有创口贴，莫非是遭到了什么校园欺凌吗？



春

头戴蓝色蝴蝶结、梳着麻花辫的少女。和唯是好朋友，但性格却要相对开朗活泼许多。在如此危险的环境中，春能否和唯一起顺利逃生呢？

深夜回		PS4 PSV 日本一
深夜廻		动作冒险 / 日版
2017年8月24日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：6980日元、PSV：5980日元		

「故事简介」

伴随着微凉的夜风，炎热的暑假也即将迎来尾声。为了能够多留下一些美好的回忆，唯和春两个女孩子决定结伴登山去观赏烟花表演。原本这应该是一次愉快的短途旅行，但不知为何，在烟花表演结束后回归寂静漆黑的深山中，却怎么也找不到回家的那条小路。而原本紧紧握在一起的两只手，也在不慎分开后失去了对方的踪影。

为了寻找到好友，两位少女只得鼓起勇气在深夜的街道上进行探索，在她们看不到的阴暗角落中，数不清的魑魅魍魉正在蠢蠢欲动……



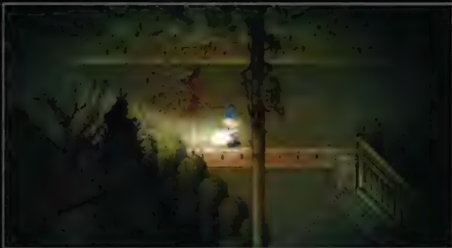




为寻找好友徘徊于暗夜

「系统介绍」

如游戏标题所示，本作的玩法就是操作主角在深夜的街道上探索冒险。与前作不同的是，《深夜回》采用了双主角的设定，玩家需要轮流控制两位女孩子推动故事前进。一位女孩入手的情报以及展开的行动，都会对另一位女孩的流程构成影响。



多主角交替推进故事这种做法在恐怖游戏中也算是比较常见的表现手段了，由于本次续作的场景比上一作扩充了近一倍，想必流程时间也会延长不少，双主角的玩法有益于降低流程的枯燥感。



「前作介绍」

前作《夜回》是日本一在2015年10月29日于PSV平台推出的恐怖题材冒险游戏。故事围绕着小女孩寻找失踪的姐姐和爱犬而展开，玩家需要操作孤立无助的小女孩独自在深夜的小镇上移动，躲避那些对她图谋不轨的妖怪与怨灵。

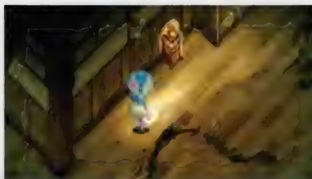


与著名日式恐怖游戏“《零》系列”相比，《夜回》无论是故事设定还是游戏细节都要简陋不少，但胜在气氛塑造得相当成功。不同于充满浪漫悲情主义色彩的“《零》系列”，《夜回》更像是儿童枕边安放的一本童话绘本，有着不算复杂的故事和一个看似完美的结局，但从成年人的角度去解读这个故事的话，可能又会获得截然不同的答案。而且《夜回》中使用到的妖怪并不仅仅局限于传统经典的那些，还加入了不少近现代的都市传说，使得游戏对玩家们而言更具新鲜感。

我们UCG曾经在第383期杂志上刊登过《夜回》的白金攻略，并在384期刊登过一篇名为《百魅夜行——解读《夜回》中的民俗设定》的考据文章，感兴趣的读者不妨找来看一看。

●黑暗中惟一可以依赖的一道光

在伸手不见五指的黑夜中行走，如同时时刻刻徘徊于悬崖边，随时都有殒命的危险。但如果手中有一只手电筒的话，一切就都不一样了。手电筒不但可以照亮周围有限的环境，还能够检测到周围一些可调查获得的物品。例如石子、硬币等等。



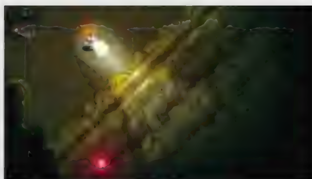


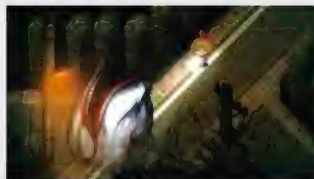
●运用智慧逃离死亡

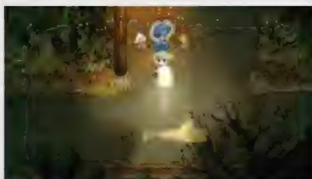
树荫旁、拐角处、路灯下，街道上有着各种各样难以被光线照射到的地方。而在这些黑暗之处，就隐藏着各式各样的魍魉鬼怪。它们有些只是静静地站在那里，对少女们的出现无动于衷，有些则似乎怀着莫名的恶意，见到少女们就会穷追不舍。

心跳声是判断与妖怪远近的基础标准。心跳速度越快就代表着离妖怪越近，危险系数越高。此时玩家可以根据情况选择逃走、躲藏、或是使用道具。

与前作设定相同，少女们的体力有限。开启疾跑模式时，屏幕下方就会出现一条不断减少的光条，在遇敌时光条的减少速度会非常快，几乎撑不了几秒钟。所以大家要掌握好逃跑时的速度，周围有可以隐藏的区域时需善加利用。









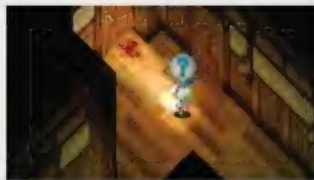
●室内冒险令世界更具层次

前作《夜回》的世界仅限于小镇的街道，虽然玩家也可以回到小女孩的家中，但并不会有什么特别的冒险剧情存在，想必会令不少喜欢古宅探险的玩家们不满足吧？

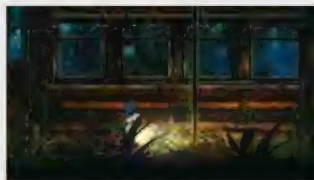
别着急，本作一定会让各位满意！不但地图扩充了将近一倍，还增加了图书馆、废墟等室内建筑的探索，狭小空间内的恐怖感势必也会翻一倍！

另外，本作除了传统的俯视角视点外，还会根据场景的需要，在某些时刻切换成侧视角的演出方式。

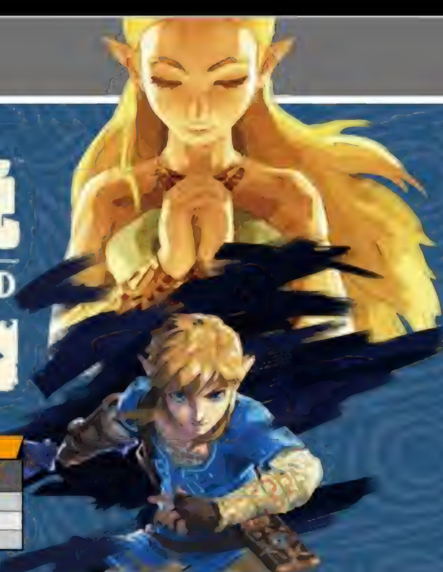








满分神作《塞尔达传说 荒野之息》推出已经有一段时间了，不知大家的进度如何呢？是像纱迦一样拼着赶着冲 100% 完成度，还是每天几小时慢慢体验呢？不管怎样，大家的速度可要加快喽，因为新的 DLC 就要来了。这个名为“试炼之霸者”的 DLC 定于今年夏天登场，是本作预定的两个大型 DLC 之一。如今任天堂放出这个 DLC 的相关情报，下面就让我们来看看究竟有些什么内容！



ゼルダの伝説 THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

EXPANSION PASS

エキスパンション・パス

塞尔达传说 荒野之息		Wii U / NS Nintendo	
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド		动作角色扮演	日版
2017 年 3 月 3 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 NS/Wii U：6980 日元			

文 纱迦
美编 NINA

剑之试炼

这是这个 DLC 最主要的内容，也是 DLC 名字的来历。当林克再次来到海拉尔大森林里原本插入大师之剑的地方，把大师之剑插回去的话就会进入剑之试炼。剑之试炼中林克将以无装备的状态出战，将房间里的敌人全部击败后就能进入下个房间，总共约有 45 个房间。房间里会出现各种强敌，如果最终完成试炼，大师之剑将永远保持攻击力最大的状态。目前大师之剑只有在面对守护者以及身处特定区域时才会保持 60 的攻击力，平时的攻击力只有 30 点。



足迹模式

这个模式可以显示林克在最近 200 小时中的行动路线。开启之后地图上将会把林克的足迹以线条的方式详细标注出来，这样就可以让玩家得知自己还有哪些地方没有去过。相信有不少朋友的总游戏时间都不到 200 小时，这个模式可以说是相当给力了。

困难模式

觉得挑战性不强？新的困难模式将满足你的要求。在困难模式中，高级敌人的出现率就会大幅提升，新手区也充满着各种蓝色甚至银色的上位敌人。而且在困难模式中，敌人的体力会慢慢回复，想用炸弹流将敌人磨死就不现实了。另外敌人还会利用气球从空中袭来，一定要做好回复耐力的准备哦！



自定义传送点

原本林克只能在塔、祠、研究所等少数设施之间传送，如今 DLC 给了玩家自定义传送点的机会，这样就方便多了。不过需要注意的是，自定义传送点最多只能设置一个。



新装备

这个 DLC 还将追加 9 件新装备，它们均是来自于系列过去作品的，包括《梅祖拉的面具》、《黄昏公主》等。其中特别值得一提的是コログのお面这个头饰，コログ也就是大家又爱又恨的“呀哈哈”。如果你还没有找齐全部 900 个种子，那么现在就有福了，因为戴上这个头饰之后如果你身边有还没找到的种子，它就会给出提示，这样一来就轻松多了。



CROSS REVIEW



黄金眼 GOLDEN EYE

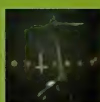
■COS角色 马里奥 ■出自《马里奥赛车8 豪华版》
■Coser 余烬 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

逃生Ⅱ
Outlast Ⅱ



PS4/XOne

[24]

■Red Barrels ■动作
■2017年4月25日 ■美版

游戏简介：本作是因极度恐怖而声名大噪的《逃生》续作。与前作共享相同的世界观，但故事舞台不再局限于建筑物，而是亚利桑那州的神秘小镇。与妻子琳在调查中不幸坠机的男主角布莱克手持高性能摄影机，展开了一场疯狂而扭曲的绝望之旅。

·恐怖惊悚 ·暴力表现

优点：
- 一流的恐怖氛围
- 恼人的敌方行动
- 出色的代入感

缺点：
- 故事过于隐晦
- "找路"太难
- 压迫感有所下降



本作的地图过于开阔，逼仄环境下的压迫感不再。无论多么紧张，总能找到喘口气的地方。大场景还带来了"找路"太难的问题，突破口往往是狗洞、缝隙，甚至只是个毫不起眼的匍匐密道。不过游戏自身的恐怖体验依旧是一流的，尤其是敌方行动的进化让人惊叹，三五成群、速度更快，甚至死追着玩家抵达理应不会进入的区域，新鲜感十足。新增的DV收音功能可以听声辩位，在绝望中带来一丝希望。另外，玩家必须收集文件与录像，才能对过分隐晦的剧情有所了解。



▲利用夜视效果探索漆黑中的惊悚一幕，正是"《逃生》系列"的一大特征。



本作延续并强化了系列的恐怖氛围，在强化了画面表现力以及剧情演出的前提下，本作把"逃生"所应该有的不安以及恐怖表现得淋漓尽致。不过过于血腥甚至会带来精神污染的场景并不是所有玩家能接受的，游戏玩法和前两作相比也没有发生太大变化。



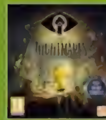
相对于初代，最直观的改变莫过于画面的提升，细腻的材质充满了质感，令玩家的带入感更强，并且场景也更加多变，剧情也随着流程的增加更加饱满丰富，特别是随机敌人的出现，使得游玩起来更加刺激。不过情节的设计有些太过生硬，为了吓人而吓人的套路只能说做到了惊悚，还算不上是恐怖。

VG评论 COMMENTS

大魚。 评《逃生Ⅱ》
果然还是前作小而复杂的地图更加刺激，本作地图太大路太多，在迷路的同时容易枯燥。

ファミチキ 评《逃生Ⅱ》
极致的恐怖 相比前作人物身体动作（包括敌人）的流畅性提高了很多 增加了很多细节设定，比如门锁。《逃生Ⅱ》绝对可以称作恐怖游戏 No.1。

小小噩梦
Little Nightmares



PS4/XOne

[22]

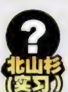
■BNEI ■动作冒险
■2017年4月28日 ■中文版

游戏简介：来自《小小大星球》制作组的最新力作。玩家将扮演一个从黑暗中醒来的小女孩，在一个巨大阴暗的水上设施里展开一段令人毛骨悚然的冒险。玩家在游戏过程中需要不断地在死亡的威胁下躲避、逃跑，最终战胜BOSS逃出生天。

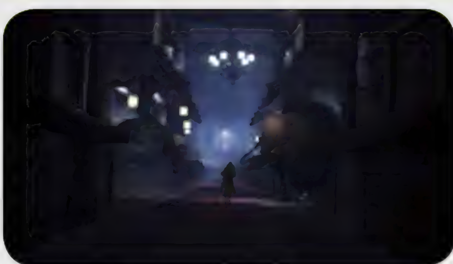
·恐怖惊悚 ·动脑解谜

优点：
- 新颖的剧情表达
- 出色的恐怖氛围
- 难度适中的解谜

缺点：
- 收集要素太少
- 重复耐玩度较低
- 流程偏短



本作的一大亮点是对于恐怖氛围的塑造。在游戏中玩家扮演的是一个瘦弱的小女孩，在巨大的设施中不断躲避着死亡的威胁，可惜的是相比于气氛营造，游戏在关卡设计上并没有什么太出色的地方。另外游戏的前半段和后半段风格差异明显，前半段主打黑暗恐怖，后半段更多的是对游戏世界观的揭示。本作虽然整体流程不长，通关时间仅4小时左右，但剧情演出相当新颖和精彩，最后的结局也值得玩家玩味，总体来说是一个值得一玩的小品级游戏。



▲引人深思的结局是本作的一大魅力。



本作从画面到音效都在处处体现着恐怖元素，玩家只能躲避，无法攻击的设定使得玩家随时随地都被死亡的阴影所笼罩。出色的演出以及富有深意的剧情给整个游戏提升了深度，掩盖了流程过短所带来的缺陷。但收集要素太少还是使得本作不够耐玩。



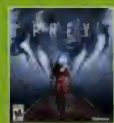
《小小噩梦》并不能简单定义为是一款恐怖游戏，它其实和《深入》一样，是极具深刻内涵的黑暗童话，玩家越是玩进去，就越会觉得细思恐极。总体来说游戏的相关解谜都不算很难，包括最终的战斗在内，充分照顾到了手残玩家，从而让玩家将更多的注意力集中在故事展现出的寓意上。

VG评论 COMMENTS

蝙蝠侠 2016 评《小小噩梦》
很棒，和去年的《深入》一样，绝对值得一玩。

ruffian52eminem 评《小小噩梦》
预定后从凌晨开始玩，游玩2个小时后就感觉游戏没白买，挺喜欢的。

掠食
Prey



PS4/XOne

[26]

■Bethesda ■主视角射击
■2017年5月5日 ■中文版

游戏简介：本作的故事发生在肯尼迪没有被暗杀的另一条世界线的未来。玩家将扮演失去记忆的摩根·余，在过去的“自己”的带领下，在塔罗斯一号上和未知敌人“风暴异魔”战斗并逐步接近隐藏在其记忆背后的真相。

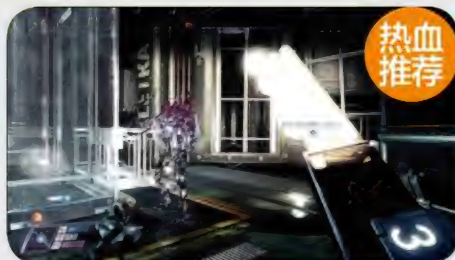
•剧情派 •恐怖惊悚

优点
·引人入胜的剧情
·出色的氛围营造
·有趣的战斗系统

缺点
·射击手感欠佳
·漫长的读盘时间
·部分场景帧数不稳



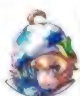
本作的氛围营造非常出色，空无一人的空间站、诡异的敌人配合一惊一乍的背景音乐能让玩家时刻都保持高度警惕。另外本作的场景设计同样出色，数量众多的房间、通风口以及藏在里面的各种小秘密能最大程度满足玩家的探索欲。而且本作还有着 240 多位有名有姓的 NPC 等待着玩家去寻找，每一个人还有着自己的故事，这些细节都大大增加了玩家的投入感。不过本作切换场景后的读盘时间相当漫长，XOne 版本里部分场景还有严重拖慢的现象出现，一定程度上影响了游戏体验。



▲本作敌人种类虽少但每一种都有着截然不同的能力，相当棘手。



其实综合优缺点，本作应该拿 8 分更合适一些，但本人作为制作组粉丝，额外一分是给这游戏没有重守《冤罪杀机》的成规，在维持自身风格的时候也作出了不少新尝试。游戏身上融合了《生化奇兵》、《杀出重围》和《死亡空间》等作品的特点，剧情也有着非常出人意料的转折，体验非常赞。



虽说和预想的游戏模式有些出入，但其素质水准之高依然令我喜欢上了这款游戏。游戏中需要玩家严格规划补给品与弹药的使用，令玩家每一步行动都非常关键。巧妙立体的关卡与能力设计使通关方式拥有非常多的可行性。惟一遗憾就是战斗部分有些太过单调，敌人种类有些不够多。

VG评论 COMMENTS

天然天然天 评《掠食》
出色的音效，不错的设定以及优秀的体验让我觉得《掠食》确实成功了。

Ajay 评《掠食》
游戏性很高，剧情非常残酷，结局非常惊人。

NBA游乐场
NBA Playgrounds



下载

NS/PS4/XOne

[17]

■Saber Interactive ■体育
■2017年5月9日 ■美版

游戏简介：《NBA 游乐场》是由 NBA 官方授权的一款轻松搞笑的篮球游戏，玩家将化身为 NBA 里的球星在分布于世界各地的篮球场上演一场精彩的 2V2 比拼。本作支持本地四人进行游玩，也可通过线上模式和其他玩家同场竞技。

•合作同乐 •竞技对战

优点
·NBA 球星加盟
·爽快的竞技体验

缺点
·游戏不够平衡
·画面一般
·竞技模式不够丰富



北山杉（实习）

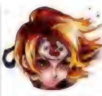
本作是一款主打娱乐休闲的篮球游戏。游戏的玩法让人想起了以前的一款手游《NBA JAM》，同为略带夸张风格的 2V2 街球竞技，本作的玩家还能够通过比赛积累到一定的经验值，然后通过抽卡的方式获得自己心仪的球星。但本作的画面却让人难以恭维，尤其是 NS 的掌机模式。另外，手感糟糕、比赛方式不平衡之类的问题也十分影响游戏体验。总的来说本作作为一款休闲篮球游戏仅能刚够及格线，建议非 NBA 狂热粉丝慎买。



▲“少年，你听说过一记从天而降的扣篮吗？”



即便是作为一款完全不讲究真实度的娱乐向体育类游戏，本作的操作手感也不能让人满意。无论是进攻还是防守的判定都相当奇怪，经常会出现无人防守上篮却不进的奇怪状况。另外本作还缺乏相应的教学模式或者指引，玩家玩起来难免会一头雾水。

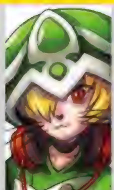


如果你想看看 NBA 的选手们在空中翻几个跟头后扣篮，那么这款动作极其夸张的 2V2 街头篮球游戏也许值得一试。但或许正是这些大头选手们的动作过于夸张，游戏的操作手感并不舒适，甚至还可能被体力用完后的手柄剧烈振动吓一跳。此外，无法调整比赛时的镜头角度也能感受到本作的不人性化。

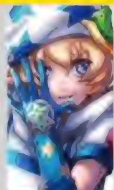
VG评论 COMMENTS

旅法师 评《NBA 游乐场》
游戏做得不算太精致，但是也在平均水准之上。作为嘻哗流的运动游戏合格了，动作流畅，人物形象夸张而有趣，各种花式动作远远脱离了现实，这些玩法基本上都能在当年的《NBA JAM》里找到，很爽很胡逼。

旅法师 评《NBA 游乐场》
说说游戏的问题：首先，程序崩溃，NS 版多次遇到该问题；其次，读盘时间较长，特别是每场比赛都要读盘 20 多秒才能进入；最后，游戏模式单一，除了练习赛、锦标赛和网上对战外就没了。



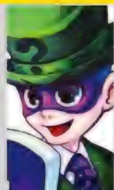
古林 恐怖游戏爱好者。身为手残还坚持作死。



六等星 只要给我一根榔头，再恐怖的游戏都不怕。



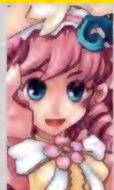
三日月 《掠食》中毒者，最近凡看到桌面上有两个杯都会顺手打烂一个。



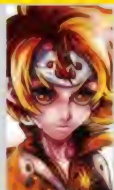
稀饭 《冤罪杀机》和《杀出重围》这类主视角潜行游戏的死忠。



水无月 喜欢日本战国历史的受死类游戏爱好者。



八重樱 每一天都会发现自己爱“《尼尔》系列”多一分的脑残粉。



余烬 就是那个被蓝龟壳锁定还跑了的可恶车手。



三味线 不懂抄近道总是被别人“瞬移”超车的吊车尾。

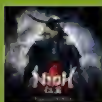
评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分 的游戏为“**热血推荐**”

仁王 东北之龙 DLC



PS4

[8] 游戏本篇黄金眼评分：25

■Koei Tecmo ■动作角色扮演
■2017年5月2日 ■中文版

游戏简介：《仁王》在发售前就已经公开的DLC三部曲的第一弹，威廉通过能够预示未来的水晶球看到了关原之役后的日本，各路妖魔依然蠢蠢欲动。于是这位斩鬼之人再次踏上日本的土地，而此次的目的地便是“东北之龙”伊达政宗所统治的东北之地——奥州。



DLC增加了3个主线任务和7个支线任务，流程还算厚道。新武器大太刀和几个新守护灵丰富了游戏的玩法。女性角色幻化解锁也让许多玩家遂了心愿。新增的“修罗之道”难度在关卡设计上没有太大变化，只是一味提升数据。增加装备等级及合魂上限、大幅提高升级所需精华并削减角色等级，导致玩家需要加倍肝等级。从DLC以及同时推送的1.08版本的这些设计趋势来看，本作接下来的刷刷刷有变本加厉的趋势，让人不由得对后面DLC是否会因此让玩家审美疲劳而产生担忧。

尼尔 自动人形 3C3C1D119440927 DLC

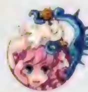


PS4

[8] 游戏本篇黄金眼评分：28

■Square Enix ■角色扮演
■2017年5月2日 ■中文版

游戏简介：这是《尼尔 自动人形》的首个DLC，内容包括3个斗技场模式、3套服装、1个社长讨伐战和一个特殊结局影像。三个斗技场都设有极高难度的挑战，喜欢极限挑战的玩家们会从中获得别样的享受。社长讨伐战更是展现出了SE和白金两社的幽默细胞。



虽然我个人挺怀疑这三个斗技场是不是原本就应该放在游戏本篇中只是因为各种原因没有做完，于是借着DLC的方式再赚一笔，但从游戏体验来说，还算是物有所值。三件服装并不是一开始就可以使用，而是要完成相应的挑战才可以。EX等级的挑战极具难度，特别是赌博斗技场的EX模式，难度更是丧心病狂，即便是动作游戏高手，恐怕没有一下午的时间也很难打穿。新增的结局对应的是amazarashi为本作演唱的印象曲《与生命相称》的MV，玩家可以了解到MV背后发生的故事。

马里奥赛车8 豪华版

Mario Kart 8 Deluxe



NS

[28]

■Nintendo ■竞速
■2017年4月28日 ■美版

游戏简介：《豪华版》收录了Wii U平台《马里奥赛车8》本篇和DLC的所有内容，并追加了6名新人物和2件新道具，在系统上除了支持双道具外还增加了能带来更强涡轮加速的究极迷你涡轮（粉火）。新玩法和新乱斗专用地图的加入使得前作薄弱的乱斗模式在本作中变得出彩。

•多人联机 •竞技对战 •酣畅爽快

优点：辅助系统迎合新人 乱斗模式趣味十足 兼具娱乐和竞技性

缺点：4人分屏未达60帧



新人物、新道具、新玩法、新系统，不提这些明面上内容的增加，《豪华版》在一些细节上的改进和设置就足以对得起满分的评价。不同于原作中各杯赛需要逐个解锁，本作初期便可以在所有杯赛的赛道中尽情驰骋。而在赛道中加速与漂移时，HD振动的细节变化让驾驶变得更加爽快。在配件解锁上，前作中需10000枚金币才能解锁的黄金滑翔翼，在本作中仅需5000枚。至于高端技巧中“扭屁股”的取消以及“轻漂”的削弱只能说是见仁见智。细节决定成败，满分实至名归。



▲位于第二名时看着第一名被蓝龟壳炸飞，正是本作的乐趣之一。



便携性重现了七代大家一起来面基的盛况，同时，八代的高清画面也在新主机上呈现。兼备优质的画面、欢乐的操作与稳定的帧数，还能直接线下真人PK，实在是名副其实的聚会神作。追加的新角色、乱斗玩法等内容都让本作的游戏要素更加丰富，更不用说双道具系统与新道具的强势回归了。



这根本就不是一款可以文明驾驶的赛车游戏！周围的车友各怀鬼胎，总是想用奇怪道具来搞我！本作的联机游玩相当欢乐，无论是趣味满点的赛道还是丰富的赛车配件与玩法都足以让人沉醉其中，肆意挥洒自己的个性与那颗想要飙车的心，如果不熟赛道，那就要小心联网时真·吊车尾了。

VG评游戏



作为NS平台第二款重量级的第一方大作，《马里奥赛车8 豪华版》不仅得到了各大媒体的肯定，在玩家群体之中也是颇受好评。截至目前为止，共有295名玩家在游戏时光网站对本作进行了评分，平均分为9.5分。至于这部作品到底好在哪里，便来看看各位玩家的点评吧。

伏棋茸
单人游戏练手，多人模式搞基~很好很好~

Kitoo
上一次还是在Wii上玩的，这一次画面特别艳丽，赛道超多而且还能在初期直接玩，是NS初期不可多得的好游戏。

旅法师
最“好玩”的赛车游戏，没有之一。问本作好不好玩，就像是再问汽车需不需要轮子。

owen_huang
一样的配方，耳目一新的味道，别有一番滋味！

蕉掷蛛
游戏很欢乐，和基友一起也开心，但是在线模式的服务器不够给力。

山内博起
完全停不下来啊，画面也很不错，掌机模式也挺流畅，电信直连没卡过，很棒！期待NS的下一款游戏！

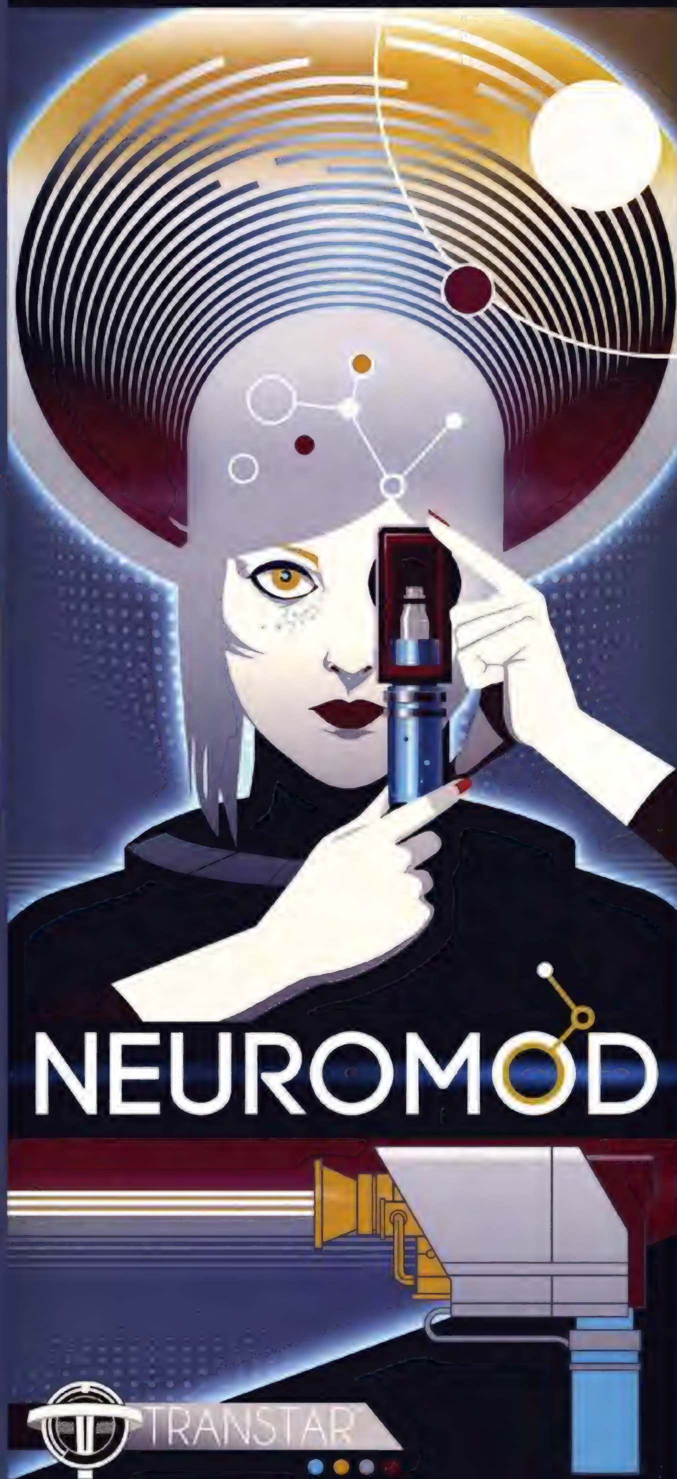
西瓜撒盐
没有中文有点不方便，但实在好玩。

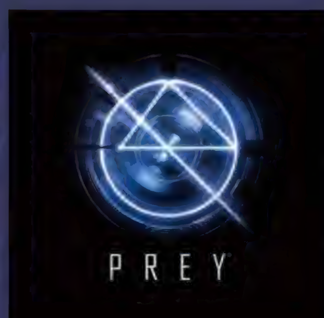
魔王宝宝
满分神作，没有玩过Wii U的，但是这个NS真的爽到我，鱼塘划水乐此不疲，赢了高兴输了意犹未尽，好游戏啊，相见恨晚。

沉沦与崛起

今春最大黑马的前世今生

文 谢珂 编 稀饭 美编 anubis







在 Bethesda 于去年发布《冤罪杀机 2》时决定不对媒体提供试玩版后，作为将系列重新构造的新作，又同样是由 Arkane Studios 开发的《掠食》就变成了一个既令人期待又令人担忧的作品。一方面，这款作品代表着的是一个创意独特但是无以为继的系列，名字同样是《掠食》的系列首作在 11 年前发售，在主视角射击游戏的形式之上加入了许多科幻甚至是奇幻风格的元素，而且还比大红大紫的《传送门》早了一年应用了传送通道的概念，所以作为挂着同一个名字的作品，全新的《掠食》承载着不低的期盼。但另一方面，在首作的高起点之后，系列的第二款作品却遭遇难产，甚至在 2014 年宣布取消。但令人意想不到的是，这个品牌竟然被火速交到了当时已经因为《冤罪杀机》的优秀品质而闯出名声的 Arkane Studios 手中，而且完全把整个游戏进行了重构，讲述了一个全新的故事。这种完全另起炉灶的方式等于是放弃了原有作品的累积，除了一个名字，一切都要重头做起，而如今本作甚至不会提早给媒体试玩，意味着游戏在发售时缺乏媒体评分支持，在销售上需要承担不小的风险。

然而实际上 Bethesda 使用了和《冤罪杀机 2》类似的策略，提早了一周多推出了本作的试玩版，让玩家们能够免费体验本作的序章部分，是不是对胃口，一试便知。事实证明，这个策略还是有效的，虽然总体而言本作在国内热度算不上高，但有关注这款作品的玩家中有不少都被这个试玩版深深吸引，甚至在社交媒体上交口称赞。游戏的发售成绩也颇为理想，在英国首周销量仅次于口碑同样良好但受众群体更大的《马里奥赛车 8 豪华版》。

毫无疑问，这次 Bethesda 赌对了，而 Arkane Studios 则再一次证明了他们创造主视角冒险探索游戏的实力，因此在本期杂志上，我们除了会在后文给大家带来本作的攻略，也会在这篇文章当中回顾一下《掠食》这个才刚刚足以称为系列的作品一路走来的历程。

剧透警告

本文后半段包含部分游戏背景与剧情上的内容，如果你尚未打通这款游戏，或是不想提前得知剧情，请跳过本文或文章的后半段。

命途多舛是传承

别具一格的体验

作为系列的首部作品，2006 年上市的《掠食》(Prey) 是由 Human Head 工作室制作，2K 发行的第一人称射击游戏，登陆了 PC、Xbox 360、Mac OS X 等平台。游戏主角名叫 Tommy，是北美原住民切罗基族里的一员，他和女友还有自己的祖父遭到外星人的挟持，与众多受害者们一起被送到了外星人的飞船 "球体"(the Sphere) 之上。这个飞船就像一个庞大的有机体，需要不断收集并代谢物质与生命来维持自身的运作。玩家需要做的自然是操控 Tommy 并通过他身为美洲原住民所具备的灵魂能力与外星人战斗，并救出被挟持的人们。

在游戏当中，主角除了可以通过使用各种外星武器，还能让灵魂脱离躯体。进入灵魂状态可以让玩家走过一些在物质层面看不到的通道，从而激活机关、解锁开门等等。

但除此之外，这个设定让主角有着生命槽之外另外一个生存资源 ：灵魂槽。在灵魂状态下的 Tommy 使用弓箭作为武器，这时候如果他受到了攻击伤害，或是发射灵魂箭，都会消耗灵魂槽中的能量，所以灵魂槽既是他的法力值又是他的生命值。

游戏主角的死亡与重生也是与这个灵魂形态挂钩的，并摒弃了一般的射击游戏所使用的记录点重生的模式，当玩家生命槽空了以后会进入一个在灵魂形态下射鸟的小游戏，根据在有限时间内射中的两种颜色的鸟的数量，主角会在死去的地点以对应的生命值和灵魂值重生。

不过要说起这款游戏最大的亮点，当属通过传送门和重力变化来颠覆玩家在游戏中的传统现实体验。在一般的射击游戏中，除非你往自己脚底下扔手雷或是对着墙壁丢手雷，不然是不用担心自己发动的攻击会伤到自己的。但是在这个比红极一时的《传送门》还早一年上市的 FPS 中，玩家需要时刻警惕的一件事，那就是别把在传送门中看到的自己当作敌人给射杀掉。通过当时尖端游戏引擎的独特能力，游戏设计师们创造出了这个在当时独有的游戏空间体验。



▲在初代《掠食》中，这种真正意义上被敌人"上下"夹攻的情况很常见。



▲初代《掠食》的主角Tommy，在长相上就非常有原住民特点。

另外，玩家在飞船上经常会遇到带状发亮的墙壁与天花板，这些重力带让玩家可以像蜘蛛人一样在上面行走，而游戏中存在着许多围绕着这个机制解谜的元素。很多敌人会通过他们自己制造的传送门出现攻击主角，有时这些敌人在传送出来后还拥有着自己的重力规则，这时你将与站在墙壁和天花板上的敌人火拼，这种射击游戏体验在当时可谓是别具一格。

但其实这款令人眼前一亮的作品离其原本预定诞生的时间，迟了接近 10 年，而且仿佛是宿命般地把这个诅咒延续到了它的续作身上。

兜兜转转的开发

早在 1995 年，作为这个品牌开创者的 3D Realms 便公布了对《掠食》的初代设想，按照计划，它将是第一个使用当时该公司自家开发的尖端 3D 游戏引擎的作品。从某种意义上讲《掠食》就像是 Epic Games 的那款《虚幻》一样，是一款用于展示引擎性能的作品。

由于采用了当时的尖端技术，游戏在初期开发时必然会碰到很多变数。果不其然，本作初期的主创 Tom Hall 在仅仅一年后便离开了开发团队去组建自己的工作室。

后来新的主创 Paul Schuytema 带领着团队开始了下个开发阶段的工作，新的团队保留了创意构想阶段时定下的外星人绑架这个主题，但其它的全部推倒重来。新的设定里把舞台放在一个超大的外星生态飞船之上，不同种类的外星人定居其中，而主角是名叫 Talon Brave 的美洲原住民。

在游戏机制上，开发者们试图让 "可移动的传送门" 成为游戏中的重要元素，让传送门可以随处放置、移动并变形。同时他们还希望加入众多可破坏的环境物体，进一步强化游戏的火爆感，以及让玩家尽情发挥他们的创造力。

游戏的初期概念演示当中，这一切都得到了展现，凭借着这些特性，在 1997 和 1998 年的 E3 展会上《掠食》出尽了风头。当时网络上还流出了没有正式公布的游戏视频，超时代的画面再加上 3D Realms 之前的作品《毁灭公爵 3D》的成功，让《掠食》得到了玩家们广泛的期待。

然而游戏的构想是美好的，却并没有相应的技术条件支持，最后由于在开发中遇到不可逾越的技术难题，这一版的《掠食》无限期停工了。在最后的检讨当中，开发组的工程师表示，传送门这个把戏果然还是适合仅



▲传送门的设定就算在今天的游戏当中都被运用得不多，可见当年《掠食》在概念上是多么地超前。

仅作为角色的小把戏加入，而不是让整个引擎展示作品围绕着它来制作。

随后时间来到了2001年，《掠食》的开发战鼓再次敲响。这一次3D Realms不再自己为游戏开发引擎，而是搬来了id Software的id Tech 4引擎，新的游戏引擎带来了对于传送门元素的稳定支持。而在开发方面他们请来Human Head工作室负责开发，这家工作室原本是靠开发动作冒险游戏《Rune》闻名，但在随后的2004年他们曾经在Xbox上推出过西部风格的射击游戏《Dead Man's Hand》，很有可能就是在为开发《掠食》而练手。

这个消息曾在2002年被泄露，但或许是因为计划尚未完全敲定，当时3D Realms否认了新游戏正在开发的消息，之后直到2005年才陆续有关于《掠食》重新开发的官方消息公布，而游戏也在2006年正式公布和发售，算是走过了一段非常波澜起伏的开发历程。

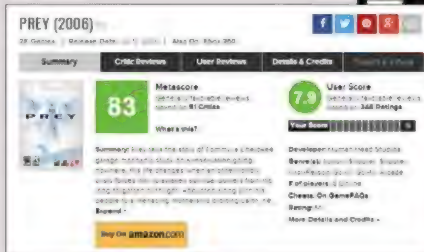
这个最终版的《掠食》终于在接近10年后，实现了初期开发时的构想：敌我皆可使用的移动传送门和被改变的重力场。游戏主角设定为美洲原住民这一点，在开始时引来很多疑虑，因为对原住民文化的传达很可能会出现偏差，玩家们普遍觉得在这方面如果处理不好，可能会让作品变成充斥各种刻板成见的烂作。

但这款作品最终靠着品质证明了自己，台词的设计干净利落，主角和其女友的配音则是由来自另一个北美原住民种族克里族的加拿大演员Michael Greyeyes和Crystle Lightning担当，保证了演出的真实性和风味，也让游戏从剧情到代入感方面都表现出色。最终《掠食》的X360版在著名游戏评分汇总网站Metacritic上得到了79分的平均分，PC版得分更高，达到了83分，可以说是一款相当不错的作品。

如此千辛万苦才终于打下了基石，按照游戏界的常规发展，接下来就应该是打造一个更完善更有趣的续作，把系列的品质推向高峰。然而等待着开发者的，则是一段飞流直下的开发低潮。



►《Dead Man's Hand》算不上特别出名，但却是Human Head在主视角射击领域踏出的重要一步。



◄Metacritic上PC版初代《掠食》的平均分，其中IGN当年给了这款作品90分的高评价。

最终流产的续作

截至2006年10月，《掠食》已突破一百万套的销售大关，而想要趁热打铁的3D Realms早在初代发售的同年8月就宣布续作《掠食2》已经开始制作。当时有消息称续作的故事将延续主角Tommy的剧情线，并且保留传送门与重力场两个核心游戏元素。

然而在宣布续作开发后，无声无息的两年过去了，2009年《掠食》的品牌所有权从3D Realms转手到了Bethesda Softworks的母公司ZeniMax Media手上，而游戏本身却毫无动静。后来Human Head Studio的Matt Besenius曾透露，在完成品牌交易之前，《掠食2》的开发阶段全部都是类似头脑风暴的各种点子互相冲撞，并没有形成一个成熟的指导概念，他也承认续作公布的时间的确太早，并没有产生良好的宣传效果。

不过在转为Bethesda旗下的作品，开发组进一步深化游戏的主题后，他们定下了一个主角作为赏金猎人的设定，这是受到了当时游戏界的弄潮儿《荒野大救赎》的启发，他们想通过给玩家提供更多的支线任务来丰富游戏内容。Matt表示："我们不是要把前作的一些缺陷补上从而做出新游戏，而是提取前作的核心并结合创新。"

最后，Bethesda于2011年三月重新公布了《掠食2》，并预计在2012年上市。Human Head工作室将仍然负责游戏开发，新的游戏设定将采用开放世界和新的主角Killian。剧情将讲述主角美国法警Killian Sammuels乘坐的班机撞上了外星人飞船The Sphere，在经历失忆症并逃脱外星人的奴役之后，主角成为了行走在外星世界Exodus上的一名赏金猎手，游戏的剧情将围绕Killian如何找回记忆并进行复仇的过程展开。

此后游戏还放出了制作精良的CG预告片，更是在E3、Gamescom和PAX众多展览上有Demo亮相，许多《掠食》粉丝都被新作展现出的素质和愿景所吸引，开始期待新作来临。

但是好事多磨似乎被刻进了《掠食》的基因，2011年末，Human Head工作室由于不明原因停止了《掠食2》的制作，此后的半年多时间里无论是Bethesda还是开发者都没有公布消息，曾经一度接近发售的作品，又陷入了开发的泥潭。

于是一时谣言四起，有的消息称项目已被取消，有的则是称制作组陷入了开发地狱。到了2012年五月，



▲《掠食2》当年公布的主角海报，可以看得出来游戏的风格产生了非常大的变化。

Bethesda 才终于表示续作并没有被取消，而是延后并且无法在年内发售，原因是"对游戏的开发结果并不满意，没有达到我们的质量要求。"

但是值得一提的是，团队主创 Chris Rhinehart 后来透露，其实当时他们开发的版本已经很接近 alpha 阶段了，"我们当时已经到了需要从开发转向编辑的阶段，决定什么东西需要剪掉，什么需要进一步润色。"

虽然限于保密法限制，开发者们没有透露有关项目终止的具体原因，但是从许多 Human Head 工作室人员的采访中可以了解到，游戏当时有了相当高的完成度，而且画面的表现力是在同时代很有竞争力的，并且开发人员对游戏抱有很大的信心，对于 Bethesda 的叫停均感到十分失望。

另外一名开发团队的成员 Jason Blair 在曾于 2013 年在推特上发布了一些有关此事的消息，除了对团队的开发成果被叫停感到惋惜之外，提到了说被砍的原因是"政治性的"和"琐碎的"，鉴于游戏本身的主题应该是在一个异域星球上追捕外星人，实在很难想象游戏是触碰了哪一条底线。

随后在 2014 年 10 月 30 日的澳大利亚 PAX 展上，Bethesda 正式确认了《掠食 2》取消的消息。副总裁 Pete Hines 表示："这是一部我们曾有信心的作品，但是我们觉得它没有达到我们想要的程度，我们不觉得它完成后能够取得成功，而正因为它没有达到我们的要求，于是我们最终取消了这个项目，它已经不在开发阶段。这不是一个容易的决定，但是我觉得这应该不会让很多人感到惊奇，因为我们已经很久没有谈论它的消息了。不过尽管 Human Head 工作室已经不再制作这个项目，但这个系列我们觉得还有开发的可能，只是需要花些时间看看下一步该怎么走。"

Human Head 工作室的商务发展主管 Tim Gerritsen 则表示："虽然我们对无法向大家呈现这个作品感到失望，但是我们仍旧对自己的制作成果感到自豪，包括在 2011 年 E3 展会上我们得到奖项都能证明这个作品是不负众望的。我们对能够和 Bethesda 的各位才华横溢的同事们一起工作感到荣幸，同时也祝愿他们未来在这个系列上的开发能够一帆风顺。"

事实证明，Tim Gerritsen 最后那得体的祝福，反倒成为了现实。



▲《掠食2》当年公布的CG影像塑造出的氛围非常棒，没想到最后竟然成了竹篮打水一场空。

转世重生又一春

回炉重造的故事



▲男性版摩根·余的艺术设定图。

虽然早在 2013 年五月，游戏网站 Kotaku 就曾透露说《掠食》的新作开发被转移到了地处得克萨斯州奥斯汀市的 Arkane 工作室手上。但一直到了 2016 年六月的 E3 展上，Bethesda 才正式公布了《掠食》项目的重启，由 Arkane 工作室负责，而且新作将不是 2006 年《掠食》的续集，而是对整个系列的"重构"。

游戏的故事发生在不同于现实的平行宇宙，在游戏的时间线里，二十世纪 60 年代，苏联建造了名为"Verona 1 号"的月球轨道卫星，一场不明原因的事故导致卫星停止运作，苏联派出宇航员来调查此次事件，后遭到地外不明生物袭击，全员丧生，但是记录袭击过程的视频资料被传回了地球。

在确认人类遭遇到了不明地外生物后，苏联领导人赫鲁晓夫私下联系肯尼迪总统寻求合作对抗外星威胁。

于是，美苏联合建造了用于隔离月球卫星的克雷卡（在俄语中意为"笼子"）太空站。新发现的外星威胁被命名为"风暴异魔"（Typhon）。随后在游戏剧情的历史中，肯尼迪总统虽然遭受刺杀，却活了下来，这之后苏联遇到了和我们历史中类似的内部问题，美国于是出钱买下了克雷卡，将太空站完全掌控在手中。

美国希望能够通过对风暴异魔物种的研究，获得新的外星技术，但是在 1980 年至 1994 间，政治形势的变化让太空站的运作受到了影响，一场导致两个空间站工作人员死亡的事故直接让太空站在自此之后的 30 年间被弃置。

但是在 2025 年，转星集团（TranStar）取得了太空站的拥有权，并重新将其命名为"塔洛斯一号"，然后开始在上面进行研究实验，开发基于风暴异魔有机体的科技以提取商业价值。

而转星集团在太空站上的执行长，就是我们的主角摩根·余。他/她（性别随玩家选择而定）的父亲威廉·余是一名中国神经科学家，母亲凯瑟琳·余则是德国高科技企业家。这种精英分子的出身和初代《掠食》原住民主角形成了强烈对比。

不过游戏本身还是在选择主角种族身分上口味独特，从姓氏就可以看出来，摩根是华人。虽然我们人口在全球占的比例不低，但从制作组所在的美国地区来看，华人的确也算是一种少数族裔。

令人遗憾的是，游戏当中对于华人文化元素的运用并不多，在这一点上，新版的《掠食》却是有点儿比不上系列首部作品。

不同以往的创意

总体而言，这款《掠食》新作除了游戏名称是和Human Head工作室挂钩之外，整个游戏的核心概念其实是Arkane工作室在承接开发之前就成形了。Bethesda其实是借着契机将两者匹配了起来。

在接受采访时，Bethesda的市场公关部的Pete Hines就曾说道："我们认为，从核心上讲，我们很倾向于认为前作《掠食》的名称是代表的主角被外星人作为猎物而追杀这个概念，这也是能够贴合新作的。而且如果把之前曾有同名的作品这一事实忘记，这款作品用《掠食》这个名字也还是很酷的。"

之后他还补充道："我们在和Arkane工作室的同事们讨论时，他们就表示，如果他们能够自由做他们想做的设计而不被任何人或者任何之前的事情所限制，然后以此为前提做一个对前作的再构想，那他们完全能够接受这样的命名。"

因此《掠食》虽然可以被视为是系列新作，但玩家们其实不必在游戏当中找寻任何前作的影子，因为无论是对角色，背景故事还是音乐，Arkane工作室都有着自己的主张，而且不会随意动摇。

那么这款新作和老版的《掠食》之间的最大差异在哪？Arkane的艺术主管兼工作室主创Raphael Colantonio在接受采访时表示，新作的概念是从"主角被困在一个环境之中"为出发点，"也许是一个购物中心，也许是任何地方，然后空间站这个点子蹦了出来。在这个概念逐渐完善之后我们觉得它很不错。很主要的一点是作为一个人造环境，它给了我们很大的发挥自由度。"

沉浸其中的体验

Arkane工作室的处女作《地城英雄志》(Arx Fatalis)在游戏体验上就显得非常特别，介乎于自由探索和线性流程之间，也确立了他们擅长主视角动作冒险游戏的特点。



▲Arkane工作室的几款重要作品：《地城英雄志》（左）、《魔法门之黑暗弥赛亚》（右）和《冤罪杀机》（下）。

他们之后推出的作品在题材上也是天马行空，从奇幻到蒸汽朋克再到科幻，完全不拘一格，充分展现了他们开阔的视野和对作品风格的驾驭能力。

这些游戏没有朗朗上口的名字，也没有一个能确切的专门形容它们的类型名称，但是它们是那么的独特，以至于你见到这些游戏的第一眼就能看出来是他们的作品。随便去采访一个这家坐落在德克萨斯州奥斯汀的工作室的员工，他们都会热情地表示工作室的开发过程是以玩家在游戏中的行为与思考模式为核心，提供一个拥有高自由度和沉浸感的游戏体验。

"我们在制作时很重要的一个指导原则就是向玩家说'行'。"项目主创Ricardo Bare说："如果我们这次的作品和之前的完全不一样，我也不会有这么大的兴趣投入到开发当中。我之所以热爱游戏是有两个原因，一是它那种能够带我去到另一世界里的融入感，二是我能够在其中做任何事情的自由感。当一个游戏做到了这些，我就会感觉很棒。打个比方，我在游戏里做了这个动作，但如果我又把这个动作和另一个动作结合了起来，也许能够……哇噢，竟然真的可以！这样的时刻我认为是十分神奇的。这也是我们努力创作的目标。"

在采访中Ricardo Bare随后还用《掠食》的试玩DEMO进行了这种理念的演示，他操纵着主角进入卫生间，然后提到他们会预计玩家想到的第一件事是：我能洗个澡吗？而当他控制主角进入浴室，打开龙头，果然有水从喷头中喷出来了。这设定对于游戏本身来说不是必须的，但这种能够贴合日常习惯的互动会一步步增添玩家在游戏中的沉浸感。

游戏中也有一些致敬同类作品的地方，例如主角捡起的第一个武器是一个扳手，没错，就是《生化奇兵》中的标志性武器。

游戏年龄长一些的玩家当然会把《掠食》新作和当年的《网络奇兵》(System Shock)作比较，但大部分人还是会把它和近些年的《生化奇



▲尽管缺乏攻击性，但GLOO炮这个发射泡沫的武器的确是游戏当中适用场合最多的武器——和工具。

兵》以及“《冤罪杀机》系列”作对比，而实际上和Arkane自家的《冤罪杀机》比起来，《掠食》的确是更像《生化奇兵》。

一款主推沉浸感的游戏，一般采用第一人称视角，并通过各种细节来加强虚构世界的真实感，它们可以是桌子上摆放的各式小物件，也可以是散落于各处供阅读或观看的小文章。这些细节和游戏的剧情主线一般没什么直接联系，但是却可以一而再再而三地加强这个世界在玩家脑中的印象，让人“入戏”。

《生化奇兵》中那大量的环境杂物和能够拾取的物品就是一个很好的例子，而采用类似思维的作品还有风格上和这次《掠食》更相近的“《杀出重围》系列”，而Arkane开发的《掠食》则试图在整体风格上更进一步，太空站的场景中有着大量的可移动物品，但并非是随意放置，而是能够和场景产生完美的贴合，以增强玩家的代入感。

说到扳手，游戏中对近战动作的设定也是沉浸感展现的一部分。挥动扳手需要消耗体力，停止动作后会慢慢恢复，但反过来抡得太猛会体力透支，导致一段时间内无法发动有效攻击。这个偏向真实的设定刚开始显然会引起一些喜爱肉搏的玩家的反感。但是通过神经调整仪的升级是可以从多方面增强近战流派的效率的，并且让玩家切实地感受到角色本身的强化和提升。

另外一个最能体现沉浸感特点的，则是本作特有的武器GLOO炮，它最直观的用处就是在其他枪支缺少弹药而你又是个手残时，用它发射出的速凝泡沫把敌人固定起来，然后拿着扳手上去追打。另外游戏中的空间站因为灾难原因会有漏电和喷火的燃气管，使用泡沫可以暂时堵住泄漏从而安全通过。有时遇到那种看着就藏有好东西但是仿佛又到达不了的高处，玩家还可以使用GLOO炮在墙上打出一道由泡沫球组成的“楼梯”，踩着走上去。这种幻想当中却又一定程度上贴合实际的设定可以最大程度释放玩家的想象力，进一步强化游戏的体验。

“我和工作室的同事们都是玩家，我们很喜欢我们做的这类的游戏。”Bare在采访的最后表示，“游戏设计的一条法则就是，如果我们觉得很有趣的东西，有很大的可能这东西也会让其他人感兴趣。如果连你都对自己的作品不感兴趣，其他人会吗？”

如果在读这篇文章的你感叹于为什么《掠食》玩起来如此抓人，这可能就是最大的原因。

《掠食》全球媒体评价精选

鉴于Bethesda没有对媒体发放提前试玩版，所以在发售的一周后，《掠食》的媒体评价才陆陆续续地公开，作为评价汇总网站的Metacritic上本作的平均分也在不断变化，截止到本文写下的5月11日，目前的两个家用机版本中，XOne版以88分的平均分领先，PS4版则以80分紧跟在后。但是请注意，实际上两个版本的评分当中，PS4版才是汇总了最多主流媒体的评分，而XOne版则主要是来自于偏向纯Xbox平台的媒体，所以其实两个版本之间的差异并没有那么大，稀饭我从个人体验来看，其实XOne版要更差一些，部分场景（例如反应炉）在特定视角时存在非常明显的拖慢，而PS4版当中则没有这方面的问题，大家可以按照自己的实际情况来选择是买哪个版本。另外本作的Steam版优化颇受肯定，没有许多PC端3A游戏常见的各种适配问题，不在乎奖杯/成就的读者大人们也可以考虑买一个。

PS：下文评价主要摘选自各大主流游戏媒体的高分评价，并节选少量中等评价以作对比。（评分满分均为100分）

WINDOWS CENTRAL

100 XOne版

《掠食》或许是不是画面最精致的游戏，但却仍然能让人玩得欲罢不能。

XBOX ACHIEVEMENTS

92 XOne版

《掠食》有个抓人的开场，然后故事变得越发渐入佳境，环环相扣的叙述方式引人入胜，全新的恐怖展现方式效果好得突破天际。

PLAYSTATION LIFESTYLE

90 PS4版

尽管有些小Bug，但这仍然是恐怖游戏粉丝梦寐以求的作品。

XGN

85 PS4版

令人赞叹不已的背景设定，精心设置的剧情转折和妙趣横生的文本内容把这个科幻故事水准推到了最高的层次。

GAME INFORMER

83 PS4版

尽管整体来说有点欠打磨，《掠食》仍然带来了从一而终的良好体验，某些时刻甚至堪称惊艳。

时代杂志

70 PS4版

本作惟一的问题在于，它的许多创意在2017年的今天看来太过似曾相识，而仅仅模仿前人是否真的能走的更远？

M3

70 XOne版

还好塔洛斯一号的场景是如此的风光如画，才让那沉闷的战斗部分变得如此地容易忍受。

CHEAT CODE CENTRAL

60 PS4版

这游戏身上有成堆我已经玩过的游戏的影子，但却并没有它们那么好玩。



封闭的空间站、短缺的子弹、不知躲藏在何处的外星异形生物、失忆的主角配合各种奇奇怪怪的超能力，以上这些便是本作的游戏特色。制作组 Arkane Studios 诚不欺我，本作可以算是经典游戏《网络奇兵》的精神续作，在保持了同类游戏《生化奇兵》特色的同时本作还有着和《冤罪杀机》一样的可供玩家探索的巨大场景。作为一款公布了不到一年的“新作”，本作无疑是今年春季游戏中的一匹黑马。

文 三日月 美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

PREY®

白金时间 :约 35 小时
本文对应游戏版本 :1.01

PS4 XOne

掠食		Bethesda	
Prey		主视角射击	中文版
2017年5月5日	本地1人	无对应周边	
售价为PS4、XOne：429港币			

转星员工手册

操作说明

Xbox One版	PS4版	作用（正常重力/微重力）
A键	×键	跳跃/上升
X键	□键	填弹、互动
Y键	△键	切换武器、进入快捷转盘（按住）
B键	○键	蹲下/下降
LB键	L1键	侧靠/翻滚
LT键	L2键	使用灵能能力
RB键	R1键	侧靠/翻滚
RT键	R2键	使用武器
LS键	L3键	冲刺
RS键	R3键	开启探测仪
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键	十字键	切换装备（其中十字键↑为开启手电）
View键	触控板	进入菜单
Menu键	OPTIONS键	呼出暂停菜单

战斗要点

虽然游戏方式和“《生化奇兵》系列”类似，但本作的实际战斗体验和后者区别还是很大的，这主要体现在敌人的强度方面。本作的敌人虽然种类不多，但即便是最基本的拟态，都能对玩家造成很大的伤害。对于初期的玩家来说，极度短缺的子弹让玩家很难快速结束战斗。要想对敌人造成最有效的输出，除了使用适合的武器外（例如霰弹枪对付近身敌人，机械类敌人则使用电属性武器），使敌人陷入不能行动的异常状态也能对其造成额外的输出。其中最常见的方式为利用 GLOO 炮限制敌人的移动或者利用技能动态爆炸来使敌人倒地。



除了正面战斗外，潜行也是个不错的选择。除了强制战斗外，玩家可以选择潜行来躲避敌人的攻击。值得注意的是，和其他潜入游戏不同，本作

中敌人一旦觉察玩家就会立即过来查看，它们不会像其他潜入游戏的人类敌人那样傻乎乎的"嗯？"一句，然后慢悠悠地走进来。本作中敌人从觉察到玩家到进入战斗的速度很快。除了心灵操纵魔或者技术魔这种大型敌人外，幻影等中小型敌人无论警觉度还是移动速度都相当高，而且其追击范围很远，除非切换区域，要不然一旦被发现玩家很难全身而退。当然，如果专心逃跑的话，它们是不可能跑得过玩家的。

搜刮、囤积、回收

本作的物品栏采用的是玩家们熟悉的"格子型"，每个物品都会占据一定的格数，在格数以及形状允许的情况下 道具可以任意地"塞在"物品栏里。不知道是游戏机制还是单纯的 BUG，本作时不时会出现物品不能集合在一块并占据了额外的物品栏空间，此时按一下 LS/L3 就可以了，系统会帮玩家自动整合道具并腾出最大的空间。本作的道具分为四类：绿色的回复道具、蓝色的武器、橙色的道具以及黑色的杂物。

和其他补给品相比，本作的弹药相当短缺。利用分解机分解不需要的物品获得原料，然后利用制作机制作出弹药、道具或者武器是本作补给的主要方式之一。本作是一个随机性比较强的游戏，很多道具、武器甚至是制作道具所需的蓝图的位置都是随机的（其中也有位置固定的）不过玩家只要注意搜刮场景，基本上不会错过任何图纸，武器以及其他道具同理。

在现今的 1.01 版本中，有一个暂时只能在 1.01 版本才能使用的良性 BUG 可以让玩家获得近乎无限的素材。其操作方式是把素材放进分解器，然后按下 RS/R3 就能把素材平均拆成两份（份数不限，随玩家喜欢），之后继续操作并分解素材后玩家就能获得比原本数量更多的素材，如此循环就能获得大量的素材。不过由于在本作几乎所有东西只要有蓝图都可以量产，其中甚至包括技能点（神经调整仪），因此这方法还是挺破坏游戏体验的，建议玩家还是少用为妙。



学习，适应，然后进化。

在本作玩家可以通过使用神经调整仪来获得新技能。技能分为人类和异魔两种，前者从游戏一开始就能学习，后者则需要玩家获得探测器后才能学习。除了探测仪外，玩家还需要扫描敌人才能学习相应的异魔技能，一个敌人只能扫描一次且不能扫描死去的敌人。可扫描的目标除了敌人外，还有勤务机、被控制的人类乃至玩家自己，玩家不妨在游戏里多多扫描以解锁更多的技能。

异魔技能除了比人类技能那边更加"魔幻"外，学习异魔技能还会让玩家离"异魔"越来越近。当玩家学习了一定数量的技能后，玩家将不再被炮塔识别为人类目标，此时炮塔将会对玩家进行攻击。玩家的"异魔度"可以通过查看菜单中的"状态"来确定。

除了炮塔外，随着玩家学习以及使用异能的增多，强力敌人"梦魇"会出现并追杀玩家。这种敌人相当强力，而且即便打倒了除了素材外也不会掉落其他补给。梦魇出现后，系统会自动触发一个主线任务并进入倒计时，在倒计时间内玩家可以利用其庞大的身躯这个弱点躲藏在狭窄的室内区域里（例如通风口里）。另外梦魇也是可以扫描而且能解锁相应技能的，可别错过了。在遭遇梦魇数次后就会自动触发支线任务"混杂的讯号"，完成后就可以召唤或者驱逐梦魇了（次数有限）。

不过玩家可不要误解了，虽然在故事设定里梦魇是为了追杀玩家这个异魔里的"异类"，但在实际游戏中即便玩家什么技能（无论是人类还是异魔）都不学习，梦魇还是会时不时出现并追杀玩家。



转星年度员工的一天

序章

可解锁成就 / 奖杯

旷职：直接爬上直升机然后被螺旋桨杀死即可。自杀前别忘了存档，上一个自动存档点离楼顶还是有点距离的。

机密外泄：这个成就 / 奖杯要求玩家阅读游戏中的所有电子邮件。电子邮件可以通过查看工作台来查看，玩家没读过的邮件前会有感叹号提醒玩家，和剧情有关的重要邮件则会以红色感叹号标注。不过从笔者的实际经验来看，要想解锁这个成就 / 奖杯，玩家并不需要阅读"全部的"邮件，大概只需要阅读个 90% 即可，建议从游戏一开始就不放过任何能查看的工作台。

补考：这个成就 / 奖杯需要玩家获得超能力后才能解锁。调查工作台重启测试，第一个测试要求玩家使用动态爆炸，第二个测试要求玩家使用模拟物质，第三个测试要求玩家使用远端操控。测试合格的话会亮起绿灯，三盏绿灯亮起后即可解锁成就 / 奖杯。

流程要点

1. 本作的前三个主线任务都相当简短，因此笔者会将这三章统合为"序章"方便读者阅读。

2. "新手上路"部分没什么需要注意的，测试部分玩家自由发挥就行，反正后来都是要"挂科"的。

3. 游戏正式开始后，先出门在走廊的尸体处拿到近战武器"扳手"，然后回家把"阳台"的玻璃窗打破即可逃出这个房间。逃出这个房间后不久玩家能找到一个带有手术椅和工作台的小房间，爬上左边的高台后可以找到一个手提箱，手提箱里除了有一些资源外还有新武器"破坏者电击枪"。



TIPS | 开路神器反组引力球：遇到搬不动的障碍物怎么办？除了学习相应的技能以外，玩家还可以使用反组引力球直接把障碍物"回收掉"。

4. 在目睹科学家被杀后，玩家就可以把自己的扳手拿出来了。"拟态"是本作中玩家所能遇到的第一种敌人，主要攻击方式为伪装成场景中的物品然后攻击玩家。由于体型缘故，它并不能伪装成比自己大很多的物品。在获得辨别拟态的能力前，玩家可以通过手电筒的亮度（附近有敌人存在时亮度会显著提升）以及场景违和感（和场景格格不入的物品）来大概判断拟态的位置。



5. 玩家第一次来到办公室里会遇到数个拟态，消灭干净后就可以场景左侧尽头的桌面上找到开门需要的门卡，当然玩家也可以爬出口右边的通风口离开。

6. 来到大厅后玩家能在走廊的尸体处找到"GLOO 炮"。这武器的作用有很多，除了限制敌人的行动外，它还可以用来搭建平台让玩家到达高处、灭火或者暂时性地使漏电的机器不再漏电。



7. 大厅里还有几个拟态藏着，别被偷袭了。之后按照提示玩家能找到"神经调整仪"。说白了其实就是本作中玩家获得技能所需要消耗的"技能点"，不过并不是什么稀有货，在游戏中期甚至可以通过花费资源大批量制造，因此玩家无需过于在意加点，第一次加点推荐学习科学家的"骇客入侵"、工程师的"杠杆"以及"修复"。其中"杠杆Ⅱ"可以让玩家扔出去的炸裂罐直接爆炸，在游戏初期可以让玩家节省不少子弹。而旨在解锁"不打针"的玩家请选择无视。

8. 塔罗斯一号大厅是本作中一个最大的室内场景，在现在这个时间段游戏玩家还不能到达全部区域，笔者推荐直接按照任务"有对外窗的办公室"指示的那样直接前往摩根的办公室。办公室的密码可以通过查看门口处秘书的工作台来得知，在办公室除了能推进剧情外，里面还有台分解器和生产机供玩家使用，建议玩家此时把那些没用的垃圾都分解掉以节省空间。

9. 拿走桌面上的门卡"电话会议中心"后就可以去对面的房间了，此时会刷新几个拟态出来，建议玩家原路返回办公室，把敌人引到那里后通过布置在那里的机枪台来消灭敌人。



10. 如果之前玩家没有找到手枪的话，此时可以在尸体的旁边捡到一把。不过小心，离入口最近的那把"手枪"其实是个拟态，小心别被偷袭了。

11. 在前往下一个目的地"硬体实验室"之前，建议玩家从办公室那边的楼梯下到一层，小心这里会出现几个拟态和一个幻影。后者虽然只是杂兵级别的敌人，但对于现在的玩家来说相当棘手。我们的目的地是下楼后直接右转的下层的保安室，如果玩家之前有在大厅里搜刮过的话，应该能在二层的 IT Security 里找到门卡，没找到也没问题，从入口上方的通风口也可以进去。进入后可以找到霰弹枪，这把武器的威力在本作中数一数二，在初期能给玩家带来很大的帮助。

对着镜子观看，模糊不清

可解锁成就 / 奖杯
咖啡时间：详见下文流程要点部分。

流程要点

1. 进入新区域后玩家会遇到新敌人 敌对勤务机。它们的攻击力不高，但是其攻击会大大消耗玩家的套装完整度。建议玩家利用潜行攻击来取得先机，配合破坏者电击枪可以无伤屈死，勤务机 HP 耗尽后还会爆炸，爆炸还是有伤害判定的。消灭了前台的勤务机后，前方左边的走廊还有一个。

2. 如果玩家没有获得"杠杆Ⅲ"的话，左边的观众席下方有一个通风口可以过去对面的房间。顺便一提，观众席对面的房间是可以进去的，在下方除了有一台分解器和一个幻影外，玩家还能拿到玩具弓"飞箭女猎手"。这把弓毫无杀伤力，但可以击打开关（无论是墙上的还是屏幕上的）来使玩家打开一些正常情况下打不开的门。由于子弹可以回收，建议玩家随身带一把并配上十来发子弹以防万一。

3. 来到卡维诺博士的工作站发现们被锁上了，此时先不要急着前进。利用 GLOO 炮把燃气管的喷火口给封住，对面的尸体上可以找到榴弹实验室的门卡，在榴弹实验室里可以找到新武器"反组引力球"，它可以把效果范围内的物品吸住并还原成原材料，是本作中惟一一种杀伤性投掷物。



4. 此时系统会提示玩家去安检站的工作台调查卡维诺博士的位置。这个系统会在之后的游戏流程中多次使用到，而为了解锁成就 / 奖杯"失踪人口"，玩家也需要找到塔罗斯一号上大部分船员的实际位置，此时玩家就需要通过工作台来查漏补缺了。

5. 卡维诺博士此时正在二层，直接搭电梯上去即可，可惜的是其具体位置不太宜人。接下来玩家需要寻找并制造亚泰斯推进系统，要想进去车间，其中一个比较简单的方式是搬开卡维诺博士工作站旁通风口前的箱子然后钻过去，没有装备相应能力的玩家可以选择用 GLOO 炮封住漏电的地方然后直接从正门进。车间里还有几个敌对勤务机。全部解决后如果套装完整度过低的话可以在旁边的机器里呼叫新的勤务机回复完整度。



TIPS　棱镜之王：《星辰扭曲者系列》一共有六本，前五本都可以很轻松地在空间站里找到。第六本也就是本作中惟一一本放在了位于职员宿舍的艾力克斯房间里，门卡可以通过完成支线任务"谁是十二月？"来拿到。

6. 按照提示制造推进系统后就可以打开一旁的空气阀锁出去外太空了。在这里顺便说一句，塔罗斯一号基本每个设施里都会有一个空气阀锁。玩家需要找到并调查它才能解开阀锁，之后玩家就可以通过在外太空移动来躲开敌人并快速在各个设施间移动。另外，空气阀锁在部分剧情流程中将不能使用，不能使用的阀锁会在地图上以红色显示。

7. 太空中的移动比较特殊，但没什么难点，小心不要以很快的速度撞上墙壁之类的坚硬物品上，这样做的话玩家会受到非常巨大的伤害。之后回收掉博士的门卡就可以原路返回了。有学会技能“修理Ⅱ”的玩家可以把门旁边的控制面板给修理了，这样会触发一个支线任务“黑盒子计划”，虽然对于现在的玩家来说还不能完成，但修理完控制面板后玩家就能进入并获得强力武器“Q光束枪”

8. 之后在卡维诺博士的工作站中，首先调查一旁的发电机回复电力，然后诊断网络并修复出现问题的服务器后就可以离开这里了。在离开这里前如果把电脑中的两段视频都看了的话，可以得知这里还有一个秘密保险箱。玩家需要找到房间另一头的杯子放在电脑房桌子的仪器上才能打开保险柜。打开后虽然没什么好东西，但可以让玩家解锁成就/奖杯“咖啡时间”。



9. 回到办公室的途中会遇到新敌人“高级拟态”和“乙太幻影”，前者比普通拟态攻击力高，但是攻击手段没什么区别，后者可以瞬移和分身，且走过的路会留下乙太，玩家走上去会受到伤害，拉开距离和它战斗吧。

绕路

可解锁成就 / 奖杯

加工自杀：杀死一月即可，可以通过读取存盘的方式来解锁。

不造成伤害 / 我与它：要想达成“不杀一人”/“NPC全杀”通关的话，在这里玩家会遇到第一批真正意义上需要玩家救/杀的活人。

值得注意的是，前者“不杀一人”并不是指NPC不能死，而是不能由玩家“亲手”杀死，被敌人杀死不算在内。而后者“NPC全杀”则需要全由玩家“自己动手”，被敌人杀死不算在内。两者都可以通过统计的“人类击杀数量”来确定，没杀过人的话统计将不会出现相关统计，当然也有例外，详情可以参考下文流程部分。

流程要点

1. 接下来的主线任务“绕路”的章节长度相当长，建议玩家在前进之前利用办公室处的制作机制作多一些子弹以及医疗包以防万一。

2. 在到达心灵电子所后，玩家首先需要获得心灵探测仪。心灵探测仪可以在男更衣室的破洞下去，再消灭几个拟态后在一个尸体上找到。不过男更衣室的正门是堵上的，没有能力移开障碍物的话要从女更衣室那边绕路过去，小心女更衣室里的敌人。



3. 在获得心灵探测仪的同时玩家会得到一个侦查拟态的附件，装上它后就可以看到伪装成物品的拟态了，虽然这个还不能看到高级拟态，但对于现在的玩家来说已经够用了。

4. 继续前进后玩家需要打开扫描隔离舱里的敌人来校准探测仪，这同时也是本作中解锁风暴异魔能力的教程。详情可以参考上文的系统部分，在这里扫描幻影两次后玩家就能学习新能力动态爆炸，可以很轻松地把敌人击倒在地，配合霰弹枪就可以把幻影等人形敌人干掉。没有技能点的玩家可以去左边的所长办公室逛逛，这里除了技能点外还有一台分解器和制作机供玩家使用。



5. 通过校准后继续前进，左右两条路都可以走，建议玩家走右边，走左边的话会遇到大量的拟态，十分难缠。无论走哪边的话玩家都需要完成未完成的实验后才可以继续前进。右边通道隔离间中的尸体会被新敌人“编织魔”异化成化电幻影。和普通的幻影相比它没有远程攻击手段，但玩家一旦靠近就会电击并受到伤害，根据地形的不同其电击效果也会变强，最典型的例子就是在水多的地方和它对战会对玩家极其不利。不过这次倒没什么难点，医疗包多的玩家可以尝试直接使用动态爆炸使其倒地后用霰弹枪贴脸射，要不然就用手枪远程慢慢跟它绕圈磨死。

6. 进入无重力多功能通道前，玩家可以去走走之前没走过的左边通道 在那里玩家会遇到一个“志愿者”，把他放出来后他会告诉玩家旁边军火库的密码，里面可以找到一些弹药补充。目标为“我与它”的玩家请务必在获得密码后再下手。值得一提的是，如果最开始的时候玩家选择走了左边，那么释放他并不算作是“完成实验”，玩家还需要走一次右边通道。



7. 在无重力通道中玩家会遇到新敌人“囊状体巢”，这种敌人会对靠近它的移动物品自爆并释放出会爆炸的“囊状体”，被击中后除了会受到伤害外还会受到辐射伤害，辐射中毒后玩家的镜头会剧烈晃动。建议玩家直接用GLOO炮将其引爆，或者利用GLOO炮射击其旁边的物品使其转动吸引它自动爆炸。

8. 通道的部分没有什么难点，遇到开不了的门可以从门旁边的风扇钻过去，利用GLOO炮可以让转动的风扇停下。在尽头玩家还需要一张门卡才能继续前进，此时把视角移一下就能找到另一个房间。这个房间的特殊处在于每隔一段时间电子仪器都会失灵一段时间，而此时玩家如果在里头的失重空间的话会被直接秒杀。算好时机钻进空间把尸体上的门卡拿到手后立即撤离，出来后玩家还会遇到几个敌对勤务机，嫌麻烦不想打的玩家可以利用电子仪器失灵的时间间隔直接逃离。



TIPS | 厚道的收集：本作的收集数量十分庞大，然而三个收集类成就/奖杯都不需要玩家的收集度达到100%，因此玩家不需要过于担心收集会漏或者错过。值得一提的是，“接触感应”要求玩家收集之余还要听完TranScribe录音，没听的话是不算作收集的。



9. 来到植物园后玩家会第一次见到强力敌人“梦魇”，虽然从设定上来看这种敌人会在玩家使用或者解锁能力后出现并攻击玩家，但实际上即便玩家不获得任何能力它也会出现。建议玩家无视这种敌人，一来相当耗子弹，二来即便打赢了没什么好东西。由于这种敌人体型庞大，因此只要躲在室内即可轻松躲开这种敌人。

10. 植物园有几个需要玩家注意的地点，第一个是上方的温室。要想进入温室，除了直接骇进去以外，玩家还能在宿舍入口右方往上的小路尽头的尸体处找到密码。在那里玩家会遇到新敌人“心灵控制魔”。被其攻击的话除了会受到伤害并当场陷入恐惧状态外，玩家在一段时间内还不能使用风暴异魔能力。不过对于玩家最麻烦的并不是控制魔本身，而是其控制的NPC。要想拯救这些NPC，玩家可以用电击枪直接击晕，直接干掉控制魔，或者使用心智挟持。由于被控制的NPC会在靠近玩家后自动爆头，因此射程更长的心智挟持无疑更加保险。而对于想达成“我与它”的玩家来说，请确定这些被控制的NPC全部死亡而且是被玩家亲手杀死，脱离控制的NPC会在玩家切换场景后消失，别忘了补刀。另外温室的战斗结束后，别忘了搜刮一下温室，除了食物外，那里还有一个重要道具“供水调压阀”，之后的流程里能用上。

11. 第二个地点是舰桥，这个地方暂时还没什么剧情。但第一次玩家来到这里的话会触发一个支线任务“降临号太空船”。虽然游戏里没显示，但实际上玩家进来的时候就已经触发了，而且有时间限制。在二楼的工作台玩家需要选择是否摧毁降临号，目标为达成不造成伤害/我与它的玩家请作出选择，前者直接无视，后者则引爆太空梭。

12. 在这里玩家会触发一个名为“电梯干扰”的支线任务，这个任务中玩家会遇到“技术魔”，这种敌人其实就是心灵控制魔的“电子版”，会控制机器来帮助自己战斗，其攻击会导致玩家短时间内不能使用科技武器。修好电梯后玩家就可以快速在大厅、植物园以及生命支援所之间移动。



13. 在去往下一个目的地“深层储存所”之前，别忘了把旁边的空气阀锁给打开。之后玩家会发现储存所被一个叫“丹妮尔·秀”的人给用声音锁锁上了，玩家需要去职员宿舍寻找她的“声音”才能继续前进，拿上尸体上的门卡就出发吧。

收集声音样本

可解锁成就/奖杯

报仇不嫌晚 玩家需要杀死“威尔·米切尔”才能解锁这个成就/奖杯。玩家可以在第一次和他见面的时候就下手，但实际上随着剧情发展，玩家在舰桥处的逃生舱会和他重逢，到了那时候甚至都不需要亲自下手就能杀掉这个疯子。

流程要点

1. 获得声音样本的方法有很多，最麻烦的一种是把整个职员宿舍能搜刮的地方都搜刮一遍，寻找任何和丹妮尔相关的资料。要采用这种方法的玩家请注意，在二楼酒吧处录丹妮尔的歌声时，会出现幻影并攻击玩家，请提前准备好应对敌人。

2. 在这里玩家所能遇到的最棘手的敌人便是位于餐厅以及健身房的两个心灵操纵魔，说实话对于现在的玩家来说并没有太好的对付手段。餐厅那个可以用地形来与它周旋，而健身房那个则要拿到新武器后再动手。

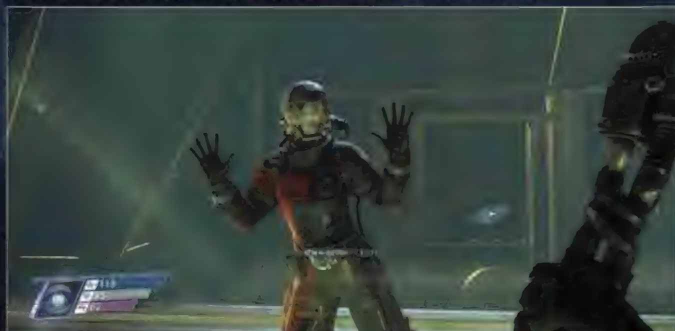


3. 在餐厅区域玩家会遇到“威尔·米切尔”并触发支线“厨师的请求”，玩家需要清空餐厅区域的敌人才能与他对话，然后他会要求玩家去他的房间找回他的奖牌。在去往他房间的路上会遇到一个化电幻影，由于走廊地面满是积水，一旦开战对玩家非常不利，因此建议玩家换上霰弹枪冲进厕所速战速决。

4. 取回他的奖牌后再和他对话就能进入厨房，进入厨房后把他下方的阀门用“供水调压阀”修好后他就会帮你打开冷藏库的门，此时玩家就可以杀死他了（笑）。里面除了能找到一些补给品外，还能很大几率找到一把新武器“Q光束枪”，这把武器可以减低敌人的最大HP值（变成绿色），绿色槽蓄满后更是能直接秒杀敌人！这种武器用来对付心灵操纵魔这种浮在半空中的敌人就再合适不过了。现在玩家就可以回去把健身房那个操纵魔给解决了。



5. 其实要想收集声音样本最简单的方法就是找到冷藏库里艾比加·佛伊的尸体，找到其身上的收集后再回到健身房游泳池的旁边，用扳手敲几下窗户就能找到“丹妮尔·秀”本人，并瞬间完成声音收集。



6. 这个区域最大的难点在于解锁“我与它”的过程中，玩家必须保证所有被操纵魔控制的人类都是自己亲手杀掉，而不是自爆或者是被敌人杀掉，建议玩家全程使用潜入，并用电击枪等非致命手段击倒人类。

TIPS 不打针/对称分离：这两个要求互相矛盾的成就/奖杯如果要正常解锁，玩家至少得通关三次。如果玩家想通过S/L要一次过获得两个成就/奖杯的话，会发现这根本行不通。其实玩家只需要把存档备份到U盘的方法就可以正常解锁了。当然，这种好方法只适用于备份存档更加方便的PS4玩家。

备份复原

可解锁成就 / 奖杯

无

流程要点

1. 玩家在深层储存所会再次遇到技术魔，建议玩家在门口蹲着，然后用 Q 光束枪在它觉察到你之前直接速杀掉。

2. 要想进入入口左边的安保室，最简单的方法就是打烂窗户然后把你的玩具弩拿出来攻击开关。之后调查里面的工作台打开里面微重力空间回收硬盘。

3. 回收硬盘的房间里有一个编织魔和一堆囊状体巢，建议解决掉电脑附近的几个体巢后就直接从最左边直接往下飘，这条路线可以躲开包括编织魔在内的绝大部分敌人。鉴于这个房间里并没有什么值得一拿的好东西，因此玩家还是该干嘛干嘛，赶紧离开这个是非之地吧。

4. 丹妮尔·秀的房间位于二层，在那里还有一个热能幻影等着玩家。这种幻影的攻击力是所有幻影中最高的，建议玩家用异能把它击倒在地后直接用霰弹枪速杀以免夜长梦多。

5. 按照提示下载并制造武装钥匙后就可以离开这里了。由于胖哥哥把空间站锁上的缘故，玩家不能用正常的方式离开这里，只能通过保险柜脱出了。使用工作台解锁保险柜后，去对面的房间里右边的保险柜就是玩家脱出的路。在那里玩家还会遇到一个心灵操纵魔，建议玩家直接无视掉然后直接冲进保险柜了，只要速度够快，它甚至都不会反应过来。



此面朝上

可解锁成就 / 奖杯

漂浮：玩家需要救出伊威博士，详情可参考下文流程部分。必须注意的是，无论玩家是选择不杀害还是全杀害 NPC，都必须要把伊威博士救下来。

地狱之门：在任务“货物收发”的过程中，没有任何 NPC 死亡。具体完成方法可以参考下文流程部分。

流程要点

1. 在这段剧情里玩家将不能通过空气阀锁在空间站内移动，换句话说玩家所能去的地方被限制在了“货物存放所”。

2. 在来到货物存放所时会触发一个支线任务“伊威博士”，这个 NPC 和多个成就 / 奖杯有关，因此救他是必须的。虽然这个任务有时间限制，但时间很充裕，玩家无需过于担心。

3. 玩家需要利用位于存放所外（通道右侧）的工作台输入货柜号码 (2312) 并选择停靠，这样做就可以把伊威博士救下来，顺便帮自己创造一个进入货物存放所的入口。

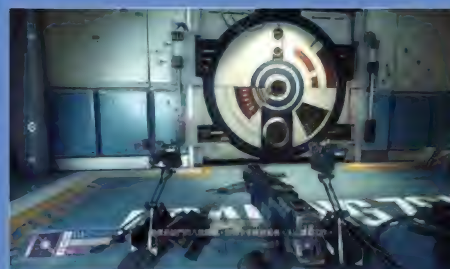
4. 来到存放所后玩家需要消灭所有的敌人才能继续游戏，由于空间很大，玩家可以自由选择适合自己的战术，毕竟很多玩家玩到这里技能应该也学得差不多了，消灭敌人的手段应该比以前增加了不少。



5. 消灭敌人后先不要急着进去，从存放所另一个入口来到有喷火管道的通道，过去后在尽头的房间找到发电机开关并回复电力，之后就能使用外面的分解器和制作机了。

6. 要想继续前进，玩家需要找来三个炮塔。除了自己制作三个出来外，实际上存放所里面就放着不止三个炮塔，不算门外坏掉的那一个，进门右边的仓库（需要先调查工作台并用旁边便条的密码解锁）里有一个，另外外面的货柜里分别放着两个，一个在上方的货柜，需要先回复电力操作升降台才能上去，另一个在下方的货柜，都相当容易找到。

7. 布置炮塔后就可以开门了，开门前请做好相应的开战准备，二层有不少补给品和一个医疗勤务机，有需要的玩家可以加以利用一下。成就 / 奖杯“地狱之门”要求 NPC 全员生还，难度不高，最简单的方法就是开门后立即往门外扔反组引力球或者释放技能，爆炸过后再用武器补枪。由于我方的火力相当凶猛，因此战斗几秒内就能结束。



重新开机

可解锁成就 / 奖杯

援助友人：完成支线任务“帮助米凯拉·伊路欣”，详情可参考下文流程部分。

拟态屠杀：要求玩家在 5 秒内杀死 5 个拟态，运气好的玩家可能会在流程中很自然就解锁了，而对于那些运气不好的玩家来说，不妨参考一下下文流程中的方法。

流程要点

1. 在去往发电厂的路上，玩家需要通过生命支援所。由于生命支援所和现剧情无关，玩家只是路过而已，因此并没有多少值得一提的部分。但一路来到发电厂门前后玩家会发现门被技术魔锁上了，玩家需要来到生命支援所另一边的“水质处理中心”把技术魔干掉才能继续前进。

2. 要想进入技术魔所在的水质处理中心，玩家可以用“杠杆Ⅲ”直接把门拉开，没有学到技能的玩家就只能用 GLOO 炮搭平台爬到入口右侧上方的通风口了。

3. 在到达米凯拉·伊路欣的所在地前玩家会来到一个巨大的房间。这个大区域分为三层，最棘手的敌人为几个普通幻影。最简单的路线就是直接灭掉左边的火，然后往下跳，最终目的地为出口左边的大火处。大火内有一个尸体（塔莉亚·布鲁克），这个尸体上放着离开这个房间所需要用到的门卡，拿到后就可以直接离开了。



4. 这个大房间里还有一个储物室，位置在区域右侧。这个房间里有着至少6个拟态，玩家可以把它们引出来后用风暴异魔引诱器固定它们的位置，然后扔两个反组引力球就可以顺利解锁成就/奖杯"拟态屠杀"。

5. 救助米凯拉·伊路欣的支线任务是有时间限制的，而且这个任务只有在完成这阶段的任务后才能继续。和伊威博士一样，米凯拉也是本作的重要NPC之一。



6. 到达反应炉后，从右侧的电梯间直接跳下去（着地前别忘了用喷射背包缓冲一下），能在尸体上找到门卡 其身旁还有一个"反应炉偏滤器"，拿上后继续往下走，然后把偏滤器放在一个顺手又不会离反应炉入口太近的地上。

7. 在正式重启电源前，笔者建议玩家先把左侧的电梯给修好，一会能派上用场。



8. 重启电源的顺序可以参考放置在开关右侧的说明书，重启到一半后发生故障，玩家需要进去反应炉并更换偏滤器，这个过程难免会受到一点辐射，不过房间里有辐射药，因此不会给玩家带来太大问题。

9. 电源重启后整个空间站的地形会发生一点微小的变化，详细的变化就不在杂志里详细说明了，简单来说就是某些地形会塌掉（常见为楼梯）或者停电（大门不能打开）。

10. 重启后除了地形会变化外，反应炉所在的区域还会出现大量杂兵。建议玩家直接冲出房间无视所有敌人然后搭电梯迅速离开。没有学习相应技能的玩家就只能用GLOO跑慢慢往上爬了，建议从右边的电梯间出发。

11. 把米凯拉·伊路欣的药找到并交还给她后就可以继续剧情了。如果之前玩家有打开植物园的空气阀锁的话，要回去植物园那是相当简单的事情。没有打开的话就麻烦多了，玩家需要绕一段相当长的路才能回到植物园。在这段路上有一点是必须注意的，那就是之前那个三层大房间会泄露可燃物品，玩家不能使用任何枪械以及会产生火花的技能，要不然会引发爆炸并直接死亡。



钥匙在我手上

可解锁成就/奖杯

弃船逃生：玩家可以通过爬一旁的假山提前来到艾力克斯的办公室。这个奖杯/成就实际上是支线任务"谁是十二月？"的最后一步，玩家只需要在除了游戏最后部分的任何时候完成这个支线任务即可获得这个成就/奖杯。

流程要点

1. 游戏进行到这里想必玩家的技能也学得差不多了，此时也是个探索空间站的好时间，玩家可以趁这个时候完成一些收集以及战斗类的成就/奖杯。

2. 扫描异形珊瑚的地方附近还有一个编织魔和心灵操纵魔，躲在外头利用Q光束枪把它们都解决掉再进去。里面还有一些囊状体巢，小心别被偷袭了。

3. 回去艾力克斯的办公室并触发剧情前，建议玩家准备一下，做好回复工作后让自己的状态达到最佳后再触发剧情。



4. 达尔的勤务机大军出来之后，建议不要恋战，直接撒腿就跑。在这阶段的剧情里，空间站内风暴异魔的数量会大幅度减少，取而代之的是达尔手下的军事勤务机。这种敌人不光数量多而且攻击高，建议玩家见到后直接逃跑。

收拾烂摊子

可解锁成就/奖杯

没发生过：这个成就/奖杯和支线任务"制服达尔"相关，同时也是成就/奖杯"不造成伤害"的必要条件之一。详情可参考下文流程部分。

不造成伤害/我与它：详情参考下文流程部分。

舍一保五：要求玩家杀死艾力克斯。艾力克斯的生死和剧情以及成就/奖杯不造成伤害/我与它有关。详情可参考下文流程部分。

致未来的我：与其相关的收集总共有11个。其中3个为剧情相关，不会错过。另外6个在职员宿舍区顶层主角的房间里，通过调查工作台后来获得，门卡可以在主角位于塔罗斯一号大厅的办公室里找到。1个位于植物园艾力克斯办公室的秘密保险柜里，密码可以通过完成支线任务"谁是十二月？"来得知。而最后一个则位于艾力克斯的安全屋里。

流程要点

1. 无论是单纯为了通关还是解锁成就/奖杯，笔者都推荐优先把达尔相关的支线任务给完成了。这样可以减少玩家在探索过程中很多不必要的麻烦。



2. 如果玩家之前没怎么乱逛空间站的话，这应该是玩家第一次来到停机坪。这部分流程没什么好说的，嫌麻烦的玩家可以选择无视打得火热的勤务机和异魔，直接冲进目的地即可。在停机坪的逃生舱处玩家会触发支线任务“尝试逃脱”，选择救人的玩家就按部就班完成支线任务，选择杀人的玩家就直接启动逃生舱发射杀死 NPC，简单明了。

3. 达尔的实际位置在生命支援所，根据玩家在之前是否把杀死了伊威、米凯拉和莎拉全部杀死，这里达尔交给玩家的任务也会随之发生变化。目标为杀死全部 NPC 的玩家请注意，支线中出现的几个 NPC 只会在这部分剧情里出现，这些 NPC 为塔罗斯一号大厅的生还者，除此以外的路线里玩家是不可能接触到他们的(和成就 / 奖杯“失踪人口”不冲突)。和之前一样，请务必保证在敌人杀死他们之前先动手把 NPC 都杀掉。



4. 无论玩家选择杀死还是放过达尔，当达尔失去意识后，所有军事勤务机都会立即停止行动。

5. 在和艾力克斯见面前，请保证自己已经准备好并完成了在这周目下你想完成的所有事项(收集、支线、成就 / 奖杯等等)，因为一旦和艾力克斯对话后游戏立即会进入终盘，而且之后玩家将不能出去外太空移动。

6. 值得注意的是，要想达成“我与它”的玩家请务必保证自己是“亲手”杀死艾力克斯，补一枪是个不错的选择。选择救人的玩家则需要把艾力克斯拉回他的安全屋。安全屋里还有一个收集别忘了获得。确定没东西遗漏后就可以关闭声音锁并救下这位胖哥哥了。



我与你

可解锁成就 / 奖杯

尴尬返程：这个成就 / 奖杯要求玩家最后和达尔两人独自逃生。要求和“我与它”有点类似，但玩家必须要完成“制服达尔”且保证达尔生存下来。这就需要玩家保证伊威博士生存(至少在“制服达尔”触发前)。笔者建议想一周目内达成“我与它”以及“尴尬返程”的玩家请在相应流程里做好备份存档。

我与你：成就 / 奖杯要求其实就是本作好结局的达成条件。好结局的判定条件为玩家的“分数”，救助指定的 NPC(伊威、米凯拉、货物存放处的莎拉等等)、救下被心灵控制的人类、完成和 NPC 相关的支线任务都可以加一分，相反，杀死 NPC 就会减分。只要玩家目标为“不造成伤害”的话，这个成就 / 奖杯是不可能会错过的。不过必须注意的是，只要玩家杀死了伊威、米凯拉和莎拉，之后无论玩家救下多少 NPC(其实也没多少人可以让玩家来救了)，都注定不会是好结局。

流程要点

1. 在这里玩家会有两条截然不同的路线，分别是保留空间站的“心灵无限”以及摧毁空间站的“万劫不复”。值得注意的是，在现今版本 1.01 版本里，玩家如果同时触发两个结局(把任务进展到了最后一步，即塔罗斯一号舰桥)，游戏逻辑验算会出现错误，关键 NPC 的台词会发生混乱，而且前者将不能顺利触发，想观看全结局的玩家请注意这点。

2. 在这里玩家会遇到一种新敌人“至尊卷须”，这种敌人会蔓延在空间站的各处，只要玩家被其缠上就会不断受到伤害。不过玩家也无需过于在意这种敌人，毕竟这种敌人是无敌的，虽然用极波或者 Q 光束可以暂时将其击退，但意义不大。



3. 鉴于两条路线虽然流程不同，但都是换个地方让玩家去跑腿而已，路上除了至尊卷须外玩家也不会遇到什么难缠的敌人，笔者也不过多阐述这段流程。

4. 两条路线中摧毁空间站是最有“大片感”的路线，在启动自毁程序后，玩家有两个选择，要不然和艾力克斯一起化为灰烬，要不然就在空间站被摧毁前逃出生天。选择后者的话还有两个选择，一个是搭乘艾力克斯的逃生舱(需要触发并完成支线任务“谁是十二月？”)，另一个就是去停机坪和达尔以及其他生还者汇合。后一种方式的时间限制只有两分钟，时间非常紧凑，因此玩家的行动需要非常的快。选择这条路线的好处是可以在通关前和自己之前救出来的 NPC 对话，以及能在飞船后面看到空间站最后的生还者数量。一路救 NPC 过来的玩家此时应该会很有成就感吧。



5. 制作员名单后就是本作的结局了，玩家此时还需要再做一次抉择。是时候作出你最后的选择了，“摩根·余”。



成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
转星年度员工	白金	获得此奖杯外所有奖杯。（此奖杯在中文版被错译为"旷职"，获得条件也是错的）
我与你	90/金	你以最有同理心的方式完成了游戏。
不造成伤害	30/银	你没有杀害任何人类就完成了游戏。
我与它	15/铜	你杀死了塔洛斯一号内外的所有人类。
拟态屠杀	15/铜	你在(5)秒内杀死了5只拟态。
平静的死亡	15/铜	你在使用聚焦战斗时杀死了一名敌人。
拟态生物	15/铜	你已变形成一只拟态。
变形大师	15/铜	你已变形成至少(20)种物品。
洞悉敌方	10/铜	你取得了一项风暴异魔能力。
洞悉我方	10/铜	你取得了一项人类技能。
不打针	90/金	你在没有取得任何风暴异魔能力或人类技能的情况下，完成了游戏。
对称分离	90/金	你在只取得风暴异魔能力的情况下完成游戏，并且在只取得人类技能的情况下也完成另一次游戏。
工程师	15/铜	你在塔洛斯一号内外修复了(20)件物品。
勤务机	15/铜	你在塔洛斯一号内外骇入了至少(20)个可入侵物品。
解除程序	15/铜	你用心智挟持解救了一个受到心灵控制的人类。
准备挥杆	15/铜	你在敌人被上升力场举起时杀死了对方。
逃离速度	15/铜	你在正常重力下，把自己变成了物品并且炸飞了至少20公尺。
是活的！	15/铜	你用幻影创造制造了一个幻影。
致命思想	15/铜	你用心灵冲击对付一名人类。
闪电球	15/铜	你用静电爆破一次击倒了至少两台勤务机。
转星美食家	15/铜	你尝遍了塔洛斯一号上每一种食物和饮料。
枪枝狂热	15/铜	你将一款武器完全升级。
环保3R	15/铜	你用单一个反组引力球回收分解了至少20件物品。
内在价值	10/铜	你回收分解了自己。
失踪人口	30/银	你找出了塔洛斯一号上的所有员工。
机密外泄	30/银	你读遍了塔洛斯一号上的所有电子邮件。
接触感应	30/银	你找出并听完了所有TranScribe录音。
旷职	10/铜	你上班第一天就被直升机螺旋桨叶片砍死了。
尴尬返程	15/铜	你和达尔两人单独乘坐他的航天飞机，逃离了塔洛斯一号。
舍一保五	15/铜	你杀死了艾力克斯。
弃船逃生	15/铜	你在完成任务前，乘坐艾力克斯的逃生舱逃离了塔洛斯一号。
自证其罪	15/银	你查出米凯拉的父亲发生了什么事，并告诉了米凯拉。
智囊团	15/银	你帮助了伊威、一月和米凯拉，让他们在你的办公室碰面。
致未来的我	15/铜	你找出并听完了所有你留给自己的讯息。
报仇不嫌晚	15/铜	你杀死了卢卡，为小艾报了仇。
加工自杀	15/铜	你杀死了一月。
她说打开	15/铜	你用丹妮尔的声音样本进入了深层储存所。
没发生过	15/铜	你对达尔执行了逆适应神经切除术。
完美复本	15/铜	你与一月首次碰面了。
援助友人	15/铜	你找到米凯拉的强化针，并把她治好了。
棱镜之王	15/铜	你读了全套《星辰扭曲者系列》，而且不后悔。
地狱之门	15/铜	你完成了「货物收发」目标，而且没有任何人类死亡。
漂浮	15/铜	你把伊威博士从货柜里救了出来。
黑市	15/铜	你找出了走私犯的所有秘密交货点。
找我吗？	15/铜	你用心灵电子所卫星驱走或召来了风暴异魔梦魇。
补考	15/铜	你回到模拟实验室，并完成了A、B、C室的测试。
余的另一面	15/铜	你用心灵探测器扫描了你的幻影分身。
咖啡时间	15/铜	你找出了卡维诺博士的秘密囤货点。
给世界的礼物	30/银	你帮伊威博士找到了古斯塔夫．莱特诺的神经网络。

MARIOKART 8 DELUXE

攻略透解 GUIDE THROUGH

作为 Wii U 平台《马里奥赛车 8》的加强版，《豪华版》在收录了原版本篇加 DLC 所有内容的基础上，还追加了新人物、新道具、新玩法和新系统。再加之 NS 所带来的随时游玩和分享游玩的特性，这款“竞速格斗”游戏足以让新老玩家沉醉其中。和任天堂的不少游戏一样，本作也是易上手难精通，而如果你想成为一名老司机，那么可就要坐稳了，本篇攻略将带你征服蘑菇山！

攻略对应语言版本 :美版　文 余烬　美编 Juxi

马里奥赛车 8 豪华版 NS		Nintendo	
Mario Kart 8 Deluxe		竞速	美版
2017 年 4 月 28 日	本地 1 ~ 4 人，局域网 2 ~ 12 人，在线 2 ~ 12 人	对应 Joy-Con Wheel	
售价为 59.99 美元			

操作列表

键位	功能
A/Y/右摇杆↑	加速
B/右摇杆↓	刹车/倒车
X	后视
左摇杆←→/方向键←→/陀螺仪	转向
L/ZL	使用道具/按喇叭
R/ZR	漂移/小跳
+/-/触屏	暂停并进入选单

注 :以上操作作用于比赛中，适用于 Joy-Con（双）手柄和 Pro 手柄。

菜单说明

①单人游玩（Single Player）：单人游玩游戏。时间竞速赛只能从该选单中进入。

②同屏多人游玩（Multiplayer）：2人、3人、4人本地同屏游玩。

③在线游玩（Online Play）：单人或双人同屏在线游玩。在线游玩提供了锦标赛和乱斗两种模式。

④无线游玩（Wireless Play）：用于多台NS本地无线联机游玩，需要其中一台NS创立房间，其他NS的玩家加入到该房间来共同游玩。

⑤游玩统计（Play Stats）：游戏相关数据的统计，从中能直观看到目前累积了多少金币。

⑥Mii服装（Mii Suits）：通过在该选单中扫描amiibo来获得各种Mii的服装。

⑦马里奥赛车频道（Mario Kart TV）：观看在游戏中保存的比赛录像。除了能观看系统保存的最近12场比赛录像外，通过比赛结束弹出选单时按下X键点亮左上角的星星，能将该场比赛的录像保存下来，并在"Favorites"中进行观看。

⑧教学信息（Info）：对驾驶技巧、道具、乱斗赛的基本要素进行图文说明。



新增内容

双道具

《马里奥赛车 双重冲击》中的双道具系统在本作中再次登场。每一名车手在锦标赛和乱斗模式中可以最多同时拥有两件道具。画面的左上方会显示出目前拥有的道具，其中图标靠右且较大的道具将会被优先使用，两个道具的优先使用顺序无法切换。为配合双道具系统，赛道中新增了一次获得两个道具的双道具箱。



究极迷你涡轮

在原版迷你涡轮（蓝火）和超级迷你涡轮（红火）的基础上，本作新增了究极迷你涡轮（粉火）。通过漂移进入迷你涡轮后继续漂移，一段时间后会依次进入超级迷你涡轮以及究极迷你涡轮。松开漂移键后，究极迷你涡轮能带来更持久的涡轮加速效果。



智能转向 & 自动加速

通过在赛前或比赛中按下-/+键，将能对智能转向和自动加速进行设置。当将智能转向打开时，所控角色会自行在弯道转向，并避免撞墙。可以通过车辆尾部长杆顶端的黄灯（亮或不亮）来判断智能转向是否在运行。特别注意，当打开智能转向后，可能会导致某些赛道无法走捷径，并且也无法触发究极迷你涡轮；将自动加速打开时，无需按住加速键，角色会自动踩下油门并加速前进。在时间挑战赛中将无法使用智能转向和自动加速，而在乱斗模式中将无法使用自动加速。



新人物 & 新道具

本作共提供了6名全新的人物，包括嘘嘘鬼王（King Boo）、枯骨怪（Dry Bones）、小库巴（Bowser Jr.）、乌贼娘（Inkling Girl）、乌贼男（Inkling Boy）。以及需要解锁才会出现的黄金马里奥（Gold Mario）。除了新人物外，本作还新增了两件道具——羽毛（Feather）和嘘嘘鬼（Boo）。

全新的乱斗模式

与前作单薄的乱斗模式相比，本作全新的乱斗模式可谓内容丰富。除了前作中的气球大战外，本作追加了炸弹大战、警察抓小偷、抢金币、抢皇冠这4种玩法，并且还提供了8张不同风格的乱斗专用地图。



TIPS 《马里奥赛车8》中的扭屁股加速（Fire Hopping）技巧在本作中被取消。

游戏模式

锦标赛 Grand Prix

锦标赛是游戏最核心也是最有趣的模式。该模式共提供了12个杯赛，每个杯赛拥有4条赛道，每条赛道3圈定胜负。每一场比赛都会有12名车手同台竞技，并且能够在比赛中使用各种道具。

在单人进行该模式的游玩时，其余的车手都是由AI进行控制，通过进入该模式前所选取难度的不同，AI的水平以及车辆的最高速度也会不同。锦标赛模式提供了50cc、100cc、150cc、Mirror、200cc共计5种难度，其中Mirror与150cc只是赛道的方向相反。

在进行杯赛时，每完成一条赛道后便会根据角色的名次给予一定分数，其中第一名为15分，第二名为12分，第三名为10分，之后依次递减。当完成全部四条赛道后，会根据所有车手所取得的总分进行排名，若所控角色获得总分第一，便会获得该杯赛的金杯。在此基础上，会再根据分数高低给予星级评定，其中54 ~ 56分为一星，57 ~ 59分为二星，60分为三星。也就是说，取得杯赛三星金杯的惟一条件是4条赛道均获得第一名。通过难度选取界面能直观地看到该难度下各杯赛奖杯的获得情况。



时间竞速赛 Time Trials

时间竞速赛是最纯粹的竞速模式。该模式中不会出现任何的道具或者实体车手，只需要玩家不断去挑战所选赛道，并刷新自己或他人的最好成绩。在进入该模式并选定角色、配件和赛道后，会出现以下选单：

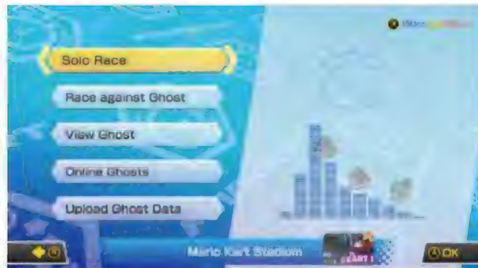
Solo Race：单人挑战该赛道。竞速中不会有任何其他车手或者道具箱子，只需以最快的速度跑完3圈即可。

Race against Ghost：对抗幽灵车手。从该选单进入比赛后，将会出现一名幽灵车手。玩家可以此直观对比出自己和幽灵车手的差距。根据一开始选择的不同，幽灵车手可以是玩家之前的最好成绩、官方车手在该赛道的成绩、其他玩家在该赛道的成绩。

View Ghost：观看幽灵车手在该赛道驾驶的录像。如果想直观地了解幽灵车手在赛道上所采取的跑法，观看他们的录像是不错的方法。

Online Ghosts：查看并下载其他玩家在该条赛道的成绩。下载之后便能挑战或观看该玩家的幽灵车手。

Upload Ghost Date：上传自己在该赛道的幽灵车手录像。



通过在该选单画面中按下X键，能够在150cc和200cc的难度间进行切换。

另外，凡是名字中带有前缀“Nin★”的幽灵车手都是官方在该模式中设置的挑战。当在150cc难度中超越所有赛道的官方幽灵车手的成绩后，即可解锁“黄金轮胎”。

自由赛 VS Race

在自由赛模式中，玩家可以自行制定规则来进行比赛。可制定的规则包括难度、团队赛或个人赛（Teams）、道具（Items）、电脑水平（COM）、电脑车辆的配件（COM Vehicles）、选择赛道的方式（Courses）、比赛轮次（Race Count）。如果想游玩只有香蕉皮或只有龟壳等独特的模式，自由赛是个不错的选择。



乱斗 Battle

乱斗模式不需要竞速，需要的是在特定规则下通过对战来获得胜利。该模式提供了5种不同规则的乱斗玩法，以及8张各具特色的乱斗专用地图。5种乱斗玩法的规则如下：

气球大战 Balloon Battle

使用道具攻击对手，命中后将会获得1分，比赛时间截止后分数



高者获胜。在比赛一开始时，每位车手的车上都会挂上5颗气球，被道具攻击（包括自己的）后气球数量将会减少，当气球全部耗尽后所获分数将会减半（奇数分数为减1后再减半），之后将会以挂有3颗气球的状态复活。另外，在使用了加速蘑菇或无敌星星的状态下撞击其他车手，将能够从对手那里偷到1颗气球。

炸弹大战 Bob-omb Blast

该玩法的规则与获胜方式和气球大战相同，但道具箱子只会提供炸弹这一种道具。每名车手同一时间最多持有10颗炸弹，并且自己丢出的炸弹不会对自己造成伤害。



警察抓小偷 Renegade Roundup

12名车手将会被均分为警察组和小偷组。警察组获胜的方法为在比赛时间内使用食人花将所有小偷抓住，小偷组获胜的方法为至少有一名小偷存活到比赛时间截止。当小偷被警察的食人花攻击后，将会被送进监狱中。其他小偷成员按下地图中监狱房门的开关后，监狱中的小偷将会被释放。另外，无论是警察还是小偷都能够使用道具攻击对手。





抢金币 Coin Runners

在比赛时间限制内获得最多金币者获胜。玩家可以使用各种道具攻击对手，从而使对手的金币掉落。在使用了加速蘑菇或无敌星星的状态下撞击其他车手，也能从对手那里偷取 1 枚金币。通过小地图能直观看到金币所在位置，对手所获金币数也会以图标的形式直观显示在人物模型上方。





抢皇冠 Shine Thief

12 名车手抢夺 1 顶皇冠，有车手成功夺下皇冠并保持一定时间（累计 20 秒）后比赛便会提前结束。使用道具攻击并命中持有皇冠的车手后，其皇冠将会掉落，此时可以拾取并抢夺皇冠。在使用了加速蘑菇或无敌星星的状态下撞击皇冠车手，也能直接将皇冠偷取过来。注意，在持有皇冠时车辆的最高速度将会慢于其他车手。



赛前准备

属性

无论是人物还是车辆配件，都拥有着各自的属性。而不同人物和不同车辆配件的组合，便会使得成车的属性千差万别，从而让每一名玩家的驾驶手感都会有所不同。工欲善其事必先利其器，对人物和车辆配件的属性有一定的了解，是成为老司机的关键。

在组装车辆配件界面按下 -/+ 键，能直观地看到组装完成后整体的属性：



速度 Speed

影响车辆最高速度的数值，值越大越快。除了能在领先的情况下与对手拉开更大的差距外，该数值越大也能使得车辆在起跑的火箭起步以及蹭尾流中占到优势。

加速度 Acceleration

决定车辆从 0 速加速到最高速度所需的时间，值越大时间越短。在比赛中经常会被道具打至 0 速，而能否更快地回到最高速度中便要看该属性的高低了。

重量 Weight

决定车辆与对手碰撞时是否占优的数值，值越大优势越大。也就是说，重量小的车辆与重量大的车辆相撞时，容易被重量大的车辆撞出去。在起跑对撞以及弯道对撞时，更大的重量都能发挥不小的作用。

操控性 Handling

影响车辆转弯难易度的数值，值越大转弯半径越小，也就越容易转弯。操控性的高低会对转弯时的手感和难易度产生诸多影响，当发现转弯或漂移不那么顺畅时，可适当增加此数值。

防滑 Traction

该数值决定了车辆在沙滩、冰原、湿地等赛道上的防滑程度，值越大越不容易发生向外滑动。对于拥有不少非标准赛道的地图而言，高防滑的车辆会在比赛中发挥更好。

除了以上直接在游戏面板中显现出来的属性外，能直观看到的人物体积也会对被道具击中的难易程度产生影响，但差别并不大。此外，游戏中还存在着若干无法直接看见的隐藏属性：

陆地速度、水中速度、空中速度、反重力速度

对车辆在陆地、水中、空中、反重力时的最高速度产生影响的数值，值越大速度越快。其中陆地速度即面板中车辆的速度。根据各车辆这几个数值的不同，在岔路选取上便可以做出侧重。

陆地操控、水中操控、空中操控、反重力操控

对车辆在陆地、水中、空中、反重力时的操控性产生影响的数值，值越大操控性越好。其中陆地操控即面板中车辆的操控性。根据各车辆这几个数值的不同，在岔路选取上便可以做出侧重。

迷你涡轮属性

对迷你涡轮的性能产生影响的数值，值越大涡轮加速的持续时间越长，也能更快速地进入迷你涡轮状态。不同于《马里奥赛车 8》中该数值只影响涡轮加速的持续时间，在《豪华版》中该数值也影响了进入迷你涡轮状态的速度，即值越大能更快地在漂移时擦出火花，因此这一属性在本作中格外的重要。一般来说，迷你涡轮属性与加速度和操控性呈正相关。

人物

本作在囊括了原版本篇和 DLC 全人物的同时，还加入了 6 名全新的人物。除开那些变体角色外（比如黄金马里奥），本作可使用人物多达 42 名，为目前的系列之最。

人物之间的不同不仅体现在了外表和体型上，各人物间的属性也不同。也就是说，在进行车辆的装配时，人物也会作为了重要的配件参加到装配之中。按重量来分类，各人物大致可分为轻量级、中量级、重量级。



各人物属性具体数值见最后“资料数据篇”中的表格。

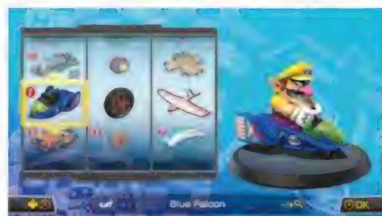
TIPS 除了黄金马里奥以外，本作中所有的人物和地图都可以在初期直接选择。

车辆配件

在车辆配件上，游戏提供了车体、轮胎、滑翔翼三种配件。通过这三种配件以及人物的组合，便会使得最后的成车千差万别。

车体分为了卡丁车（Kart）、摩托（Bike）、ATV三种类型，摩托还可以细分为漂移摩托和斜挂摩托。其中斜挂摩托最为特殊，独特的内切式漂移是它的特点。除了车辆外，轮胎和滑翔翼的选取也相当关键。

各车辆配件的具体数值见最后"资料数据篇"中的表格



新手上路

火箭起步

在发车的倒计时数到2时，按住加速键不放，即可在倒计时结束时获得火箭起步的加速效果。当然，根据按住加速键的时机不同，也会有不同的火箭起步效果。如果按得太早，可能会直接导致爆缸；如果按得太晚，可能会导致火箭起步不明显或没有触发。

使火箭起步效果最大化的时机为当倒计时2的数字最大化后再等一点点的时间。



◀此时按住加速键不放进行火箭起步。

漂移

按住漂移键再配合摇杆（方向键）向左或右，车辆会在小跳一下后进行漂移。漂移的方向由摇杆（方向键）的方向来决定，一般来说进入弯道时需要朝入弯方向进行漂移。在漂移状态持续一段时间后，车辆轮胎会摩擦出火花，火花颜色会从蓝色（迷你涡轮）→红色（超级迷你涡轮）→粉色（究极迷你涡轮）逐渐变化。火花出现期间松开按住的漂移键，均会触发涡轮加速，从而使得车辆快速前进。



迷你涡轮 & 涡轮加速

漂移持续一段时间后便会触发迷你涡轮（蓝火），继续持续漂移会依次触发超级迷你涡轮（红火）和究极迷你涡轮（粉火）。在此期间松开按住的漂移键，便会触发涡轮加速，而松开时机的不同，涡轮加速的持续时间也会不同（粉火＞红火＞蓝火）。

比赛中除了通过涡轮加速来提速外，赛道中还分布着许多红色的加速板，再加之加速蘑菇的合理使用，能使得比赛中多数时间都处于加速状态。因此，熟练地掌握漂移和涡轮加速是相当重要的。

注意，究极迷你涡轮（粉火）状态只能在关闭智能转向后触发。在赛道外路段漂移，会使积蓄的迷你涡轮直接被消去。



跃动加速

在车辆行驶过斜坡、悬崖、凸起处而腾空的瞬间点击加速键，将会使得人物做出一个花式动作，并在落地时获得短暂的加速效果。在点击加速键发动跃动加速时再配合上摇杆（方向键），将会使人物做出不同的花式动作，方向不同则动作不同。



尾流加速

尾随在其他车辆后面，会发现自己车辆两侧出现了气流，一段时间之后便会触发尾流加速。尾流加速在团队赛中比较实用，也可在个人赛中通过尾流加速撞击前方的对手，但务必要注意对手是否有后挂道具进行防御。

原地掉头

加速键和刹车键同时按住，再配合摇杆（方向键）调整方向，便能实现原地掉头。在乱斗模式中该操作比较实用。



反重力赛道 & 碰撞加速

除了红色的加速板外，赛道上还存在着蓝色的反重力板。车辆驶过反重力板后，轮胎将会自动横置，从而使得车辆能够在反重力赛道上飞檐走壁。在此状态下，撞击其他反重力赛道上的车辆，将会使自身在回旋一圈后获得加速效果。另外，反重力赛道中也有可能提供专门用于碰撞加速的物体。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

道具介绍

通过撞击赛道中的道具箱子，将会随机获得一件或两件道具。角色同一时间最多持有两件道具，此时再撞击道具箱子也不会获得新道具。

点击道具键，角色便会使用所持道具。部分道具可以通过持续按住道具键使之后挂在车辆后方，从而用于防御对手道具或车辆的追尾攻击。特别注意，在使用道具时配合摇杆（方向键）向前或向后，能够自行操控是将道具向前丢出还是向后使用。

香蕉皮



使用香蕉皮后会将之丢放在赛道上，踩到香蕉皮的车手会原地打滑并丢失一定量的金币。香蕉皮也能通过按住道具键来挂在车辆后方，从而抵挡追尾的龟壳等道具。

三重香蕉皮



使用该道具后，三个香蕉皮将会围绕车身持续旋转，此时可以按下道具键来逐个使用。三重香蕉皮无法通过长按道具键来挂在车后防御，但三个香蕉皮的持续旋转本身就起到了护身的作用。

绿龟壳



绿龟壳会沿直线发射而出，当碰到墙壁时会进行反弹，反弹多次或期间击中车辆与其他道具后，绿龟壳才会破碎。车辆被绿龟壳击中后会出现短暂硬直并丢失一定量的金币。绿龟壳可挂在车后抵御攻击。

三重绿龟壳



使用该道具后，三个绿龟壳将会围绕车身持续旋转，此时可以按下道具键来逐个使用。三重绿龟壳无法通过长按道具键来挂在车后防御，但三个绿龟壳的持续旋转本身就起到了护身的作用。

红龟壳



红龟壳会自动追踪使用者的前一位车手并进行攻击，被红龟壳命中后会出现短暂硬直并丢失一定量的金币。由于红龟壳是锁定车辆尾部进行攻击，所以当发现目标后挂防御道具时，切忌盲目使用。红龟壳也可挂在车后抵御攻击。

三重红龟壳



使用该道具后，三个红龟壳将会围绕车身持续旋转，此时可以按下道具键来逐个使用。三重红龟壳无法通过长按道具键来挂在车后防御，但三个红龟壳的持续旋转本身就起到了护身的作用。

蓝龟壳



蓝龟壳会持续追踪目前位于第一名的车手，并在追上后对其造成小范围的爆炸伤害。追踪的过程以及最后引发的范围爆炸都会波及到其他车手。一般来说蓝龟壳只有排名靠后的车手才能拿到。

炸弹



炸弹被丢出后，会在一小段时间后发生范围爆炸，被波及到的车辆会陷入短暂硬直并丢失金币。炸弹也可以挂在车后用于防御，但被道具和车辆攻击后会被引爆。此时如果刚启动或速度较慢会被爆炸波及。

加速蘑菇



使用加速蘑菇会使涡轮喷射出火焰，从而使得车辆高速突进一段时间。诸如草地之类的减速地带可使用加速蘑菇来高速穿过，从而减少路程。另外，加速蘑菇带来的加速效果和涡轮加速的效果是可以累积的。



三重加速蘑菇



使用该道具后，三个加速蘑菇将会围绕车身持续旋转，此时可以按下道具键来逐个使用。虽然也是三个道具围绕车身进行旋转，但并没有护身效果，也不会对靠近的对手造成伤害。

黄金蘑菇



在第一次按下道具键使用时，会在黄金蘑菇的图标处出现环形的倒计时。倒计时结束前可无限次按下道具键使用黄金蘑菇，从而多次获得加速效果。倒计时结束，黄金蘑菇消失。注意，连续多次使用黄金蘑菇是不会有加速累积效果的，根据加速状态有节奏地按下道具键能防范不少速度过快转弯失败的情况。

杀手炮弹



使用杀手炮弹后，角色会变成一颗无敌的巨大炮弹沿着赛道自动高速前进一段时间。期间碰到的所有车手和道具都会被撞飞。

TIPS 除了4个分屏游玩时是30帧以外，其他情况下本作都是以60帧在运行。

墨鱼



使用墨鱼后会使前方对手的屏幕上被涂上墨汁，墨汁的数量（1～3）取决于对手和使用者的名次差距。除了视觉影响外，被泼上墨汁的车辆的防滑属性会急剧下降，从而在一些湿滑路段打滑。另外，位于第一名时使用墨鱼只会使自己中招。

闪电



使用该道具后会对使用者外的其他所有车手造成闪电伤害，在被电出硬直并掉落所有道具的同时，还会在之后一段时间进入缩小状态。缩小状态下车辆各性能会下降，也无法进行跃动加速。此时如果被正常状态下的车手碾过，会被直接碾成纸片。处于纸片状态时无法漂移和涡轮加速，在恢复之后也无法立刻加速前行。



无敌星星



使用该道具后角色会在一段时间内进入提速且无敌的状态，在无视地形与部分道具的同时，还能直接将对手撞飞。另外，在无敌星星的状态下虽然不会被闪电劈出硬直，但身上的道具还是会被劈掉。

火力花



使用火力花可以发射出总共10发火焰弹，火焰弹既可用于攻击对手也可用于击碎后方追来的龟壳等。火焰弹在碰到墙壁后会反弹。注意，发出第一发火焰弹之后会计入倒计时，倒计时结束后即使没有射完10发火焰弹该道具也会消失。

回旋镖



将回旋镖投掷而出，在飞行一段距离后会返回到使用者处。回旋镖有一定的自瞄效果，用来破坏追来的龟壳或者对手后挂的道具，是用回旋镖攻击敌人外的另一些选择。回旋镖总共可以使用三次。

食人花



使用该道具后，食人花会在车辆前部出现一段时间。期间食人花会自动攻击身旁的其他车手，也会自动吃掉近身的金币和陷阱。每当食人花伸出头进行啃咬时，都会为车辆提供短暂的加速效果。通过不断地点击道具键，能增加食人花的啃咬频率，但会缩短该道具的使用时间。另外，当使用了食人花之后，场景中的食人花不会对角色进行攻击。

超级喇叭



使用超级喇叭能在角色周身产生一定范围的音波冲击，被波及到的车手会造成硬直，且后挂道具也会被震落。超级喇叭产生的音波也可用来破坏绿龟壳、红龟壳、香蕉皮等道具的攻击，甚至可以震碎蓝龟壳。

疯狂8



使用疯狂8后，会出现8个不同的道具围绕在角色身边旋转，按下道具键能使用此时位于车辆正前方的道具。8个道具包括金币、炸弹、加速蘑菇、无敌星星、墨鱼、绿龟壳、红龟壳和香蕉皮。



金币



立即获得两枚金币以及一个短小的加速效果。

羽毛



羽毛只会在乱斗模式中出现。使用该道具后，角色会跳跃至空中并保持短暂时间，可以此来躲避地面的香蕉皮或龟壳。在跳跃的期间碰撞到对手后，还能从其身上偷到1颗气球。

嘘嘘鬼



使用该道具后，能使角色的车辆幽灵化一段时间，期间能够穿过香蕉皮和乌龟壳等道具。同时也会从最近的对手那里偷得一件道具。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 通过开启智能转向和自动加速，角色能在全程无操作下完成比赛。用此方法可以挂机刷金币。

高手进阶

道具配件篇

特殊人物与配件的解锁

本作中大部分的车辆配件都是通过金币的累积来进行解锁。金币需要玩家在各模式的各赛道中通过拾取（碰撞）来获得，锦标赛模式下单场比赛最多获得10枚金币。通过主菜单界面下的游玩统计（Play Stats）能直观看到目前总共累积了多少金币。

在游戏初期，每累积了30枚金币将会随机解锁一件车辆配件；当累积超过450枚金币时，每50枚金币随机解锁一件车辆配件；当累积超过1500枚金币时，将会变为每100枚金币随机解锁一件车辆配件。

除此之外，游戏中也有一些车辆配件和人物需满足特定条件后才会解锁。

You have collected 1500 coins.

A new vehicle customization option has been unlocked!

OK

图标	名称	类型	解锁条件
	黄金马里奥（Gold Mario）	人物	在200cc难度下完成锦标赛的所有杯赛，并全部取得金杯。
	黄金标准车（Gold Standard）	车体	在Mirror难度下完成锦标赛的所有杯赛，并全部取得至少1星金杯。
	黄金轮胎（Gold Tires）	轮胎	在150cc难度下击败（超过）时间竞速赛中所有赛道的官方幽灵车手（共48名）。
	黄金滑翔翼（Gold Glider）	滑翔翼	累计收集到5000枚金币时解锁。

金币的作用

在本作中，金币的作用可不仅仅是用于解锁配件这么简单，在比赛中特别是时间竞速赛中，收集赛道中的金币其实相当重要。

首先，在角色触碰并拾取金币时，会有一个非常微小的加速效果。虽然不及涡轮加速来得明显，但在赛场中的特定地点连续吃到金币，也能带来不错的提速效果。

其次，每吃到1枚金币，将会提升车辆在该场比赛中的最高速度。而当吃满10枚金币时，将能够最大幅度地提升最高速度。在时间竞速赛的分秒必争中，吃金币带来的最高速度提升可谓相当之关键。



最后便是金币道具的使用时机。由于角色被道具攻击后一般都会掉落金币，所以在这之后使用金币道具不仅能弥补一些之前的损失，还能获得一个聊胜于无的加速效果。

巧避蓝龟壳

眼看着蓝龟壳就要追上来了，手中又没有超级喇叭、无敌星星或者杀手炮弹这些能够避免被炸飞的道具时怎么办？办法当然是有的！

如果此时第二名和你的距离并不远，立马减速让第二名超过你成为第一名，之后便能看见车手被蓝龟壳炸飞时到底是怎样的华丽场景。当然，请保持一定距离，不然会被爆炸的范围波及到。

如果此时你手中正好有加速蘑菇或者黄金蘑菇，可以尝试一下通过瞬间的加速来躲避蓝龟壳。当蓝龟壳来到角色上方转圈，并翻过来往下砸的瞬间，使用加速蘑菇瞬间提速便能躲开蓝龟壳的爆炸。

另外，还有更高端的通过红色加速板的加速来躲蓝龟壳的方法，但笔者也只是有听闻该方法的强横，自己未曾成功过。

如果此时你发现前方有香蕉皮或者陷阱，请在蓝龟壳砸下来的前一刻主动踩上去，这样顶多只会出现打滑或眩晕这些短时间的硬直，而非蓝龟壳带来的大硬直。



快速清墨汁

被对手用墨鱼喷上墨汁后会对前方的视线造成不小的影响，特别是在分屏后的小屏幕中。除了等待一段时间让墨汁自行消去外，游戏中还有不少快速清除墨汁的方法。



通过进入水中可以消除墨汁。除了陆地赛道外，本作中还有不少水中赛道。从陆地进入水中能直接将屏幕上的墨汁清洗掉。但注意，在水中驾驶时被喷上的墨汁是不会被清洗掉的。

通过使用加速蘑菇进行加速能快速清除墨汁。同样，使用红色加速版进行加速也能直接将墨汁清除。

驾驶技巧篇

快速触发迷你涡轮

如果各位有观看其他高手玩家在时间竞速赛中的幽灵车手影像，会发现他们在漂移入弯后短时间便进入了迷你涡轮状态，之后又快速触发了超级迷你涡轮和究极迷你涡轮。但当自己亲自游玩时，相同的车辆和赛道，却需要长时间的漂移才能触发究极迷你涡轮。这种差异的产生自然是由于不同的漂移操作所造成。

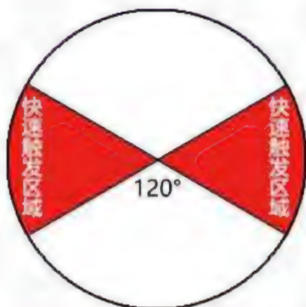
在前文中我们有提到，漂移时间的长短以及迷你涡轮这一属性都会对迷你涡轮状态触发的时间产生影响，而事实上，还有一个非常关键的因素也会对迷你涡轮状态的触发产生影响，这便是——漂移期间摇杆推向的方向。（方向键虽然也能控制方向，但不便于精确操作，下文均省略）

在车辆漂移的过程中，将摇杆推向漂移对应的方向，能更快地触发迷你涡轮状态。比如往右拐弯时按照入弯方向朝右侧漂移，在漂移期间将摇杆推向右方，便能在较短时间的漂移后触发究极迷你涡轮，从而在松开漂移键后获得最长时间的涡轮加速。

以向右漂移来具体说明，能够快速触发迷你涡轮的具体摇杆方向是2点钟到4点钟的这一区域，即斜向上60°到斜向下60°之间。

实际操作中，在漂移时将摇杆推向漂移方向的斜上60°，能在快速触

TIPS Pro手柄的良好手感对驾驶操作有一定的帮助。



发迷你涡轮的同时，也不会使拐弯幅度过大。这便是在玩家中广为流传的轻漂（Soft Drifting）技巧。在原作《马里奥赛车 8》中，只需要斜上 45° 即可进行轻漂，也就是说轻漂在《豪华版》中变得更困难。

其实，轻漂多用于处理小弯，在一些幅度较大的弯道时，直接往入弯方向猛推摇杆，也能保证在快速触发迷你涡轮的同时顺利过弯。

紧靠内线漂移

以相同的速度进入弯道，紧靠弯道内线行驶的车辆是肯定比外线的车辆先出弯的。在弯道不漂移就是浪费的本作中，紧靠内线漂移是最需要掌握的技巧之一。

在漂移的过程中，可以通过不断地左右左右推摇杆来细微地控制漂移时的角度和方向，再配合入弯前合适的漂移角度，紧靠内线漂移也不是一件难事。虽然每次往外推摇杆是不会积蓄迷你涡轮的，但往入弯方向内侧推的那几下是会快速积蓄迷你涡轮的。因此，左右左右推摇杆漂移的方法在应对一些小弯时相当常用（这也就是玩家们常说的“搓火”）。



二次涡轮加速

在一些半径和幅度都较大的弯道时，通过漂移并涡轮加速一次后，再进行漂移并二次涡轮加速，能使大弯道得到更充分的利用。根据弯道的不同，两次漂移进入到哪种程度的迷你涡轮状态再触发涡轮加速也可以不同。

巧躲食人花

除了通过绿龟壳、回旋镖、闪电、无敌星星、食人花等道具来攻击或回避赛道中的食人花外，通过涡轮加速躲食人花的方法能使威胁变得更小。

具体方法为，在漂移过程中食人花咬向角色的瞬间松开漂移键进行涡轮加速，即可躲开食人花的攻击。

由于游戏中不少弯道的内线都设有食人花，使用该技巧能在贴着内线转弯的同时避开食人花的攻击。比如在 2-1 的“Mario Circuit”这张地图中，该技巧可被多次运用。



▲在这一瞬间松开漂移键进行涡轮加速来躲避食人花的啃咬。



点刹

在漂移过程中，通过多次轻点刹车键并配合摇杆（方向键），能在保证车辆速度下降不太多的同时，调整车辆角度。点刹除了用于补救入弯角度的不合适，也可避免因速度过快撞上挂有防御性道具的对手。熟练运用该技巧，能在 200cc 的比赛中更好地操控车辆。

小跳调整车身

按下漂移键且不推摇杆时车辆会小跳一下，连续多次按下时车辆会多次小跳。当由于加速后速度过快来不及拉回车头时，可以通过几次小跳配合轻推摇杆来调整好车身。

走捷径

本作总共提供了 48 条各具特色的赛道，几乎每条赛道都有岔路和捷径。岔路是指赛道分支出来的多条路线。虽然岔路的不同会使路程的长短也不同，但如果是在锦标赛模式中，则需要根据自己车辆的性能或对手的选择情况来决定自己的岔路。赛道上的捷径一般都需要使用磨菇加速才能到达，成功穿过捷径后能减少不少路程。

由于每条赛道都有 2 ~ 3 条捷径，加之赛道多达 48 条，碍于篇幅所限这里无法将每一条捷径都详细得列出。各位读者可以扫描下方的二维码观看视频，通过视频直观地学习每条赛道捷径的走法。





资料数据篇

全人物属性数值

• Mii 形象的量级类别是根据设定形象时所选的身高和体重来决定。总的来说，Mii 形象越高越重则量级越大。黄金马里奥的属性和金属马里奥完全一样。

•表格中的数值为人物使用标准配件（Standard Kart、Standard Tires 和 Super Glider）时的属性。

•头像后面有 * 的人物表示可以选择多种颜色。

重量级别		最高速度 地面	最高速度 水中	最高速度 空中	最高速度 反重力	加速度	重量	操控性 地面	操控性 水中	操控性 空中	操控性 反重力	防滑	迷你涡轮
轻量级		2.25	2.5	2.75	2	4	2	5	4.5	5	5	4.25	4
		2.25	2.5	2.75	2	4.25	2	4.75	4.25	4.75	4.75	3.75	4
		2.5	2.75	3	2.25	4.25	2.25	4.5	4	4.5	4.5	4	3.75
		2.75	3	3.25	2.5	4	2.5	4.5	4	4.5	4.5	4.25	3.75
		2.75	3	3.25	2.5	4.25	2.5	4.25	3.75	4.25	4.25	3.5	3.75
	*	3	3.25	3.5	2.75	4	2.75	4.25	3.75	4.25	4.25	4	3.5
中量级	*	3.25	3.5	3.75	3	4	2.75	4	3.5	4	4	3.75	3.5
	*	3.5	3.75	4	3.25	3.75	3	3.75	3.25	3.75	3.75	3.75	3.5
	*	3.5	3.75	4	3.25	3.75	3.25	3.75	3.25	3.75	3.75	3.25	3.5
		3.75	4	4.25	3.5	3.5	3.5	3.75	3.25	3.75	3.75	3.25	3.25
		3.75	4	4.25	3.5	3.5	3.5	3.5	3	3.5	3.5	3.5	3.25
重量级		4	4.25	4.5	3.75	3.25	3.75	3.25	2.75	3.25	3.25	3.75	3.25
		4.5	4.75	5	4.25	3.25	4	3	2.5	3	3	3	3
		4.75	5	5.25	4.5	3	4.25	2.75	2.25	2.75	2.75	3.25	2.75
	*	4.25	4.5	4.75	4	3.25	4.5	3.25	2.75	3.25	3.25	3.25	3
		4.75	5	5.25	4.5	3	4.5	2.5	2	2.5	2.5	3	2.75

全车辆配件属性数值

◆各配件在表格中的数值是与标准配件（Standard Kart、Standard Tires 和 Super Glider）的差异。

◆配件名称加粗代表在游戏初期便能使用，*表示人物不同配件颜色也会不同，**表示某些特殊人物驾驶时会更改颜色，+代表能够进行内切漂移的斜挂摩托。



●车体

卡丁车	最高速度 地面	最高速度 水中	最高速度 空中	最高速度 反重力	加速度	重量	操控性 地面	操控性 水中	操控性 空中	操控性 反重力	防滑	迷你涡轮
Standard Kart*	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pipe Frame*	-0.50	0	-0.50	-0.50	+0.50	-0.25	+0.50	+0.50	-0.25	+0.25	+0.25	+0.50
Mach 8	0	0	+0.25	+0.50	-0.25	+0.25	-0.25	0	-0.25	+0.25	+0.25	0
Steel Driver	+0.25	+0.50	-0.75	-0.25	-0.75	+0.50	-0.50	+0.75	-0.50	-0.50	0	-0.50
Cat Cruiser	-0.25	-0.25	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	0	+0.25
Circuit Special*	+0.50	-0.50	-0.25	+0.25	-0.75	+0.25	-0.50	-0.25	-0.75	-0.25	-0.50	-0.75
Tri-Speeder	+0.25	+0.50	-0.75	-0.25	-0.75	+0.50	-0.50	+0.75	-0.50	-0.50	0	-0.50
Badwagon	+0.50	-0.25	-0.50	0	-1	+0.50	-0.75	-0.25	-0.75	-0.50	+0.50	-1
Prancer	+0.25	0	0	0	-0.50	-0.25	0	+0.25	0	-0.25	-0.25	-0.25
Biddybuggy*	-0.75	-0.50	-0.50	-0.25	+0.75	-0.50	+0.50	+0.50	+0.25	+0.50	+0.25	+0.75
Landship**	-0.50	+0.50	-0.25	-0.75	+0.50	-0.50	+0.25	+0.75	0	-0.25	+0.75	+0.50
Sneeker*	+0.25	-0.25	0	0	-0.50	0	0	0	-0.25	0	-0.75	-0.25
Sports Coupe	0	0	+0.25	+0.50	-0.25	+0.25	-0.25	0	-0.25	+0.25	+0.25	0
Gold Standard	+0.25	-0.25	0	0	-0.50	0	0	0	-0.25	0	-0.75	-0.25
GLA*	+0.50	-0.25	-0.50	0	-1	+0.50	-0.75	-0.25	-0.75	-0.50	+0.50	-1
W 25 Silver Arrow	-0.25	-0.25	0	+0.25	+0.25	-0.25	+0.25	+0.25	0	+0.25	+0.50	+0.25
300 SL Roadster	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Blue Falcon	+0.25	-0.25	0	+0.25	-0.25	-0.50	-0.25	+0.25	-0.50	+0.50	0	-0.25
Tanooki Kart	-0.25	+0.25	0	0	-0.50	+0.25	+0.25	+0.50	0	0	1	-0.25
B Dasher	+0.50	-0.50	-0.25	+0.25	-0.75	+0.25	-0.50	-0.25	-0.75	-0.25	-0.50	-0.75
Streetle	-0.50	+0.25	-0.25	-0.75	+0.50	-0.50	+0.25	+0.75	0	-0.25	+0.75	+0.50
P-Wing	+0.50	-0.50	-0.25	+0.25	-0.75	+0.25	-0.50	-0.25	-0.75	-0.25	-0.50	-0.75
Koopa Clown**	-0.25	+0.25	0	0	-0.50	+0.25	+0.25	+0.50	0	0	1	-0.25

摩托	最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
	地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
Standard Bike*	-0.25	-0.25	0	+0.25	+0.25	-0.25	+0.25	+0.25	0	+0.25	+0.50	+0.25
Comet+	-0.25	-0.25	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	0	+0.25
Sport Bike*+	+0.25	0	0	0	-0.50	-0.25	0	+0.25	0	-0.25	-0.25	-0.25
The Duke	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Flame Rider	-0.25	-0.25	0	+0.25	+0.25	-0.25	+0.25	+0.25	0	+0.25	+0.50	+0.25
Varmint	-0.50	0	-0.50	-0.50	+0.50	-0.25	+0.50	+0.50	-0.25	+0.25	+0.25	+0.50
Mr. Scooty	-0.75	-0.50	-0.50	-0.25	+0.75	-0.50	+0.50	+0.50	+0.25	+0.50	+0.25	+0.75
Jet Bike+	+0.25	0	0	0	-0.50	-0.25	0	+0.25	0	-0.25	-0.25	-0.25
Yoshi Bike+	-0.25	-0.25	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	0	+0.25
Master Cycle+	+0.25	-0.25	0	0	-0.50	0	0	0	-0.25	0	-0.75	-0.25
City Tripper*	-0.50	0	-0.50	-0.50	+0.50	-0.25	+0.50	+0.50	-0.25	+0.25	+0.25	+0.50

ATV	最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
	地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
Standard ATV*	+0.50	-0.25	-0.50	0	-1	+0.50	-0.75	-0.25	-0.75	-0.50	+0.50	-1
Wild Wiggler	-0.25	-0.25	0	+0.25	+0.25	-0.25	+0.25	+0.25	0	+0.25	+0.50	+0.25
Teddy Buggy	-0.25	-0.25	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	0	+0.25
Bone Rattler	+0.25	+0.50	-0.75	-0.25	-0.75	+0.50	-0.50	+0.75	-0.50	-0.50	0	-0.50
Inkstriker**	0	0	+0.25	+0.50	-0.25	+0.25	-0.25	0	-0.25	+0.25	+0.25	0
Splat Buggy**	+0.25	-0.25	0	+0.25	-0.25	-0.50	-0.25	+0.25	-0.50	+0.50	0	-0.25

●轮胎

轮胎	最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
	地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
Standard	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Monster	0	-0.25	-0.50	0	-0.50	+0.50	-0.75	-0.50	-0.50	-0.75	+0.50	-0.25
Roller	-0.50	0	0	-0.50	+0.50	-0.50	+0.25	+0.25	+0.25	+0.25	-0.25	+0.75
Slim	+0.25	-0.25	-0.25	+0.50	-0.50	0	+0.25	+0.25	+0.25	0	-1	-0.25
Slick	+0.50	-0.75	-0.75	+0.50	-0.75	+0.25	-0.25	-0.75	-0.50	-0.25	-1.25	-0.75
Metal	+0.50	0	-0.25	-0.25	-1	+0.50	-0.25	-0.25	-0.75	-0.50	-0.75	-0.75
Button	-0.25	-0.25	-0.25	0	+0.25	-0.50	0	0	-0.25	+0.25	-0.50	+0.50
Off-Road	+0.25	+0.25	-0.50	0	-0.25	+0.25	-0.50	-0.50	-0.50	-0.25	+0.25	-0.50
Sponge	-0.25	-0.50	+0.25	-0.25	0	-0.25	-0.25	-0.50	0	0	+0.25	+0.25
Wood	+0.25	-0.25	-0.25	+0.50	-0.50	0	+0.25	+0.25	+0.25	0	-1	-0.25
Cushion	-0.25	-0.50	+0.25	-0.25	0	-0.25	-0.25	-0.50	0	-0.25	+0.25	+0.25
Blue Standard	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hot Monster	0	-0.25	-0.50	0	-0.50	+0.50	-0.75	-0.50	-0.50	-0.75	+0.50	-0.25
Azure Roller	-0.50	0	0	-0.50	+0.50	-0.50	+0.25	+0.25	+0.25	+0.25	-0.25	+0.75
Crimson Slim	+0.25	-0.25	-0.25	+0.50	-0.50	0	+0.25	+0.25	+0.25	0	-1	-0.25
Cyber Slick	+0.50	-0.75	-0.75	+0.50	-0.75	+0.25	-0.25	-0.75	-0.50	-0.25	-1.25	-0.75
Retro Off-Road	+0.25	+0.25	-0.50	0	-0.25	+0.25	-0.50	-0.50	-0.25	-0.25	+0.25	-0.50
Gold Tires	+0.50	0	-0.25	-0.25	-1	+0.50	-0.25	-0.25	-0.75	-0.50	-0.75	-0.75
GLA Tires	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Triforce Tires	+0.25	+0.25	-0.50	0	-0.25	+0.25	-0.50	-0.50	-0.25	-0.25	+0.25	-0.50
Leaf Tires	-0.25	-0.25	-0.25	0	+0.25	-0.50	0	0	-0.25	+0.25	-0.50	+0.50

●滑翔翼

滑翔翼	最高速度				加速度	重量	操控性				防滑	迷你涡轮
	地面	水中	空中	反重力			地面	水中	空中	反重力		
Super Glider*	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cloud Glider	-0.25	0	-0.25	+0.25	+0.25	-0.25	0	0	+0.25	0	0	+0.25
Wario Wing	0	-0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	-0.25	-0.25	0
Waddle Wing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Peach Parasol**	-0.25	-0.25	-0.25	+0.25	+0.25	0	0	+0.25	+0.25	-0.25	-0.25	+0.25
Parachute	-0.25	0	-0.25	+0.25	+0.25	-0.25	0	0	+0.25	0	0	+0.25
Parafoil	-0.25	-0.25	-0.25	+0.25	+0.25	0	0	+0.25	+0.25	-0.25	-0.25	+0.25
Flower Glider	-0.25	0	-0.25	+0.25	+0.25	-0.25	0	0	+0.25	0	0	+0.25
Bowser Kite	-0.25	-0.25	-0.25	+0.25	+0.25	0	0	+0.25	+0.25	-0.25	-0.25	+0.25
Plane Glider	0	-0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	-0.25	-0.25	0
MKTV Parafoil	-0.25	-0.25	-0.25	+0.25	+0.25	0	0	+0.25	+0.25	-0.25	-0.25	+0.25
Gold Glider	0	-0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	+0.25	0	-0.25	-0.25	0
Hylian Kite	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Paper Glider	-0.25	0	-0.25	+0.25	+0.25	-0.25	0	0	+0.25	0	0	+0.25

文 北山杉（实习） 美编 咕噜



攻略透解 GUIDE THROUGH

对应游戏语言：中文
对应游戏版本：1.00
单人通关时间：4小时

PS4 XOne

小小噩梦		BNEI	
Little Nightmares		平台动作	中文版
2017年4月28日	本地1人	无对应周边	
售价为PS4：209港币，XOne：159港币			

《小小噩梦》原名为《饥饿》，是一款由开发过《小小大星球》的独立制作组Tarsier Studios制作，万代南梦宫娱乐负责发行的平台解谜类游戏。作为一个全新IP，制作组在画面和音效上下足了功夫，运用独特的叙事手法讲述了一个压抑、悲伤的故事，力图让玩家们在游戏中重新回忆起那些童年曾经经历过的恐惧。

游玩说明

《小小噩梦》的游戏方式十分简单。主角既没有血量设定也不能主动攻击，被敌人抓到或者从高处掉落下来就会直接死去，然后在上一个检查点复活，只能够借助环境与技巧来躲避敌人的追捕，单人通关时间在4小时左右。本作的难点在于奖杯成就里有一个需要玩家在一个小时内一命通关的奖杯，建议玩家先按照全收集攻略通关一遍流程后再尝试完成这个奖杯。

键位说明

PS4版

键位	说明
左摇杆	移动
右摇杆	环顾四周
L2	蹲下/滑行
R2	抓住
R3	打火机
□	冲刺
○	打火机
×	跳跃/丢
OPTIONS	选项

XOne

键位	说明
左摇杆	移动
右摇杆	环顾四周
LT	蹲下/滑行
RT	抓住
RS	打火机
X	冲刺
B	打火机
A	跳跃/丢
VIEW键	选项

来自童年的恐怖元素

《小小噩梦》是一个关于“童年恐惧”的游戏，制作组根据许多人小时候所经历过的恐怖的事件在游戏中制作了一个巨大的水上设施——The Maw，在“The Maw”里，玩家会随着主角一同经历一场恐怖的冒险，直面隐藏在内心深处的童年恐惧。下面为大家盘点一下游戏中所出现的经典童年恐怖元素。

童年恐惧之八 老鼠

不知有多少人体验过半夜醒来和一只大老鼠四目相对的经历，这往往是许多小孩子噩梦的来源。虽然有米老鼠、杰瑞这样的经典动画形象的“洗白”，但现实与动画的巨大反差让老鼠仍然成为了大多数人的梦魇，许多人甚至在成年以后仍然害怕老鼠。《小小噩梦》里的老鼠真实还原了其现实中的丑陋模样，甚至因为主角是一个小孩子的缘故体型看起来要更大一些，且一些较为恶心的情节也和老鼠有关，童年有过相关经历的人要小心为上了。



童年恐惧之七 门

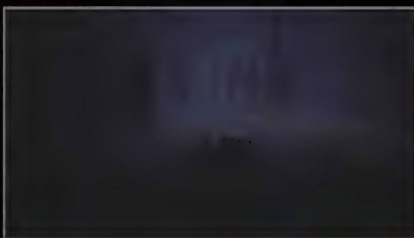
门作为一个经典环境要素在许多恐怖电影、游戏中经常出现，且在大多数情况下会为观众带来恐怖的体验。与其说是门带来了恐惧，不如说隐藏在门后的未知给人带来更多的恐惧。本作中玩家扮演的主角小六（SIX）需要在一个又一个的房间中穿行冒险，而门作为连接房间与房间之间的重要道具，成为了玩家眼中开启下一个恐怖冒险的桥梁。



黑暗

童年恐惧之六

几乎每一个小孩都害怕黑夜，尤其是在和父母分床睡以后的那段时间，对黑暗的惧怕更为严重。本作的前两章较多地使用了黑暗来烘托恐怖的氛围，玩家需要在没有灯光的房间、下水管道之间来回穿行，惟一的光源是使用身上的打火机所产生的小火苗，仅能够照亮玩家身边很小的范围。由于环境的黑暗，玩家在冒险的过程中永远不知道前方隐藏着什么危险，很好地烘托出了恐怖的气氛。



死亡

童年恐惧之五

一些心理分析认为小孩子对死亡的恐惧最初源于他们对父母的依赖，而失去依赖对于小孩来说是一件非常恐怖的事情，所以一旦这种依赖被死亡所破坏，恐惧也就降临了。《小小噩梦》里表现死亡的方式很多，并且非常直白，无论是开场就能看到的上吊者的双腿，还是主角被敌人抓到后死亡的各种方式，都在时刻提醒玩家无处不在的危险。



孤独

童年恐惧之四

人类的大部分恐惧都来自于孤独，尤其是小孩子，这种缺乏安全感的状态会最大限度地激发他们的恐惧。游戏中，小六永远是孤独地去面对各种危险的东西，偶尔会遇到几个同病相怜的诺姆（Nome），但解救了他们后依然选择独自前行。当玩家在大部分时间里操纵一个人去面临未知时，恐惧将被无限放大。



声音

童年恐惧之三

小时候，你是否在深夜里听到过一些奇怪的声响，询问父母时，却得到一个否定的答案？声音是环境要素的一种，也是烘托气氛时必不可或缺的要素之一。本作中，制作组精心制作了许多音效与配乐，塑造了一个令人战栗的恐怖氛围，当玩家点亮手中的打火机小心翼翼地前行时，时不时便会被突如其来的巨大声响吓一大跳。



坏人

童年恐惧之二

许多父母教育小孩时都会用到"再不听话，坏人就要来抓你了。"等类似的话语，让"坏人"这个词从小就在许多孩子心中成为了恐惧的代名词。作为一个恐怖游戏，游戏在敌人的形象与行为方式上大量使用了让孩子最大限度感到害怕的设计，力图真实还原玩家的童年恐惧。在游戏过程中，敌人是作为主角的梦魇一般的存在，玩家只能逃跑和躲藏，如果被抓住，等待着的必然是被送上餐桌的命运。



幽灵

童年恐惧之一

很少有小孩不怕听鬼故事，这种对于非人存在的恐惧甚至在长大后仍然普遍存在着，也是大部分恐怖片的灵感来源。在《小小噩梦》里，掌管整个"The Maw"的首领就是一个类似幽灵的女人，她拥有苗条得甚至有点不符合比例的身材，带着银白色的面具，漂浮在空中移动。游戏的第五章玩家会来到她的房间，房间的布置是一个标准意义的鬼屋，不论是随处可见的人体模特、破碎的镜子，还是若隐若现的最终BOSS，都会给玩家一种强烈的恐惧感。



萝莉逃生指南

故事的开头，我们的主角小六在巨大的水上设施——The Maw的最底层醒来，她需要努力爬到顶层（第五层）才能够逃出生天。下面为大家的小六们奉上一本逃生指南，让小六免去不必要的危险。

流程难点

第一章 监牢 THE PRISON

1.一开始往右一直走到一个吊着死人的房间里，会碰到第一个谜题。将死者脚下的椅子推到右边的门边，站在椅子上往右跳，即可拉下门把手开门。

2.来到屋子的右边，打开冰箱的门，顺着冰箱里的柜子往上爬到屋檐上，即可到达上一层。然后一直往右走，此时天花板上会掉落许多黑色的虫子，靠近它们会被攻击致死，小心绕过即可。

3.一直往右走到尽头，会发现被困在一个房间，这时走到右边被木条封住的门处，掰开最后一根木条，即可顺着缺口钻过去。

4.接下来会掉落到一群黑色的虫子中间，往右快速奔跑然后适时跳跃通过。

5.一路往上，在顶层左边转动铰链，右边的门会被打开，将铰链转到底后按住□键赶在门关闭之前快速冲刺通过。

6.往右走到尽头，顺着绳子爬到另一个建筑里面。推开门进入第二个房间后，发现右边通道被带电的栏杆封住，这时只要将门后面放置的纸箱推到左边靠墙的位置，然后踩在上面拉下电闸（在被门挡住的位置），即可停电一段时间，之后就能顺利通过带电的栏杆了。要注意的是，房间的隔壁出口也有通电栏杆，因此玩家需要在断电的时



爬，到达上层的平台。墙上的把手能够控制铁笼子的上下方向，地上的操纵杆能够控制左右。先拉下墙上的把手让铁笼子升上来，然后将地面的操纵杆拉到右边，等待铁笼子靠近后再推到左边，注意提前量。然后跳到往左移动中的铁笼子上，即可到达左面的平台。

间内连续跑过两个房间后才能顺利通过。

7.往右走一阵子，会来到中间有个眼睛形状的探照灯的房间，玩家被光线照到的话移动速度会变得相当缓慢，持续一段时间就会原地蒸发，这时要注意利用左侧的柱子和中间的铁床所产生的阴影来躲避灯光的照射。

8.通过后顺着铁笼子爬到上一层，然后往右走到有许多张床的房间里。这时会进来一只长臂怪物，按住L2键躲在床底即可避开。然后一直往右通过一段通风管道后，会进入一段饥饿状态的剧情演出，



9.之后来到一个全是铁笼子的空间，顺着铁笼子的栏杆往上爬到上一层，然后跳到吊在空中的铁笼子上顺着铁链再次往上

10.往左走来到一个有通电栏杆的房间，接连抽出从左往右数第一个柜子的前两层，就可以一直爬到柜子顶端，拉下右边的电闸即可断电。

11.通过栏杆后，将地上的铁块推进旁边的洞里，然后抓住升上来的绳子一直下到底层。再一直往右又会来到一个有探照灯的房间，如法炮制借助周围的道具所产生的阴影通过这段区域。紧接着的一段区域直接按住□键赶在中间的铁块掉下去之前快速通过即可。

第二章 栖身地 THE LAIR

1.顺着楼梯一直往上来到顶层（中途路过的房间需要全收集时可以进去），通过一个小窗口进入右侧的房间。这里需要将地板中间的行李箱推到右侧墙边并拉下把手弹出折叠床，然后爬到上方柜子的顶端往左即可跳到桌子上，在桌上找到钥匙后即可打开隔壁房间上锁的门。

2.打开门后进入隔壁房间内，捡起地上的玩偶扔到墙上的开关上就可以开启电梯。乘坐电梯来到底层后会进入一段饥饿状态剧情演出。

3.醒来后不断左右推摇杆，将笼子摔到地上后即可脱出，然后将最右边的笼子推到旁边的一个把手下方，踩在笼子上拉下把手开启右侧的门。这里要注意不能松手，等待右边的门完全开启后左右推摇杆，抓住离门最近的时机直接跳到门前即可通过。

4.通过后顺着铁门爬到上层，往右走一段路会来到长臂怪物的工作间。从它身后经过时一定会惊动它，但由于长臂怪物是蒙着眼睛的，这时只需快速跑到隔壁房间内按L2键蹲下即可令它放弃追捕。在房间内找到把手安装在柱子底部，然后转动把手即可打开地上的木门。

5.走过一段管道后会来到一个铺满皮鞋的房间，在皮鞋堆里停留时间过长的话会被藏在鞋堆里的怪物抓住，这时可以利用鞋堆上的几个皮箱躲过怪物的追击。

6.再往右走会被一只长臂怪物追杀，按住□键一直跑进电梯然后躲进角落里的铁笼子即可躲过。之后怪物会进来按下开关将电梯升至上层。



7.等待怪物走后进入隔壁房间，将地上的箱子往左推动一段距离即可通过右侧松动的木条进入地板下方。往右走来到隔壁房间，捡起地上的玩偶往左边扔出吸引长臂怪物的注意后趁其不备溜进右侧的房间，快速爬进柜子上方的通风口内。



8.从通风管道出来后直接跑到第二个房间内，会再次遇到长臂怪物，这时只需在靠边的位置蹲下，等待怪物被钟声刺激到耳朵后再利用地上的皮鞋打开右侧墙壁上的开关。往右走来到一个堆满了书本的房间，爬上最右侧的书架顶部并通过吊在空中的钢琴到达左边的书架，往上爬到顶端会再次看到长臂怪物。偷偷跟在怪物的身后来到图书馆，通过书架底层的缺口往左快速通过，进入最左侧的小房间。

9.房间内地板上有个把手，将它捡起放在门边，然后打开电视机吸引怪物过来开门。之后抱着把手原路返回到最右边的平台处，将把手安装在柱子上后就可以将下面的钢琴拉上来，之后即可顺利通过。

10.往右走来到一个中间喷射着蒸汽的房间，利用左边的推车即可躲过蒸汽的伤害。

11.一直往右会被长臂怪物追杀，躲进一个密闭的房间内，门被一个铁笼子卡住无法合上，长臂怪物的手会通过缝隙伸进来抓你，这时只需拔掉笼子上的两根铁条即可关上门。然后顺着通风管道一路来到上层，抓住铁钩便可进入下一章节。

第三章 厨房 THE KITCHEN

1.看过一段剧情演出后，往右走一段路来到一间厨房，进去后躲在案板的桌子下面等待厨师转过身后再快速往右走到隔壁大厨房内，不用躲避直接跑到右上角，沿着柜子爬上房梁，通过通风口来到第二层。



2.一路往左走到尽头会进入一间卧室，最左边的墙壁上挂着钥匙，径直过去将钥匙拿下来然后躲进床底便不会被惊醒的厨师发现，等它走后即可拿着钥匙乘坐电梯再次来到厨房。

3.厨房通过的方法如法炮制，用钥匙打开最右侧的门后往右走一段路来到一个制作香肠的房间。先乘坐墙上的一个小电梯上楼，将房间里的三块肉（其中一块挂在梁上的铁钩上）拖到地面的铁门处再回到楼下。拉动把手让楼上的肉块落下来然后启动机器即可制作出三截香肠，抓住香肠即可跳入右侧的通风口。

4.从通风口出来走一段路看到一部电梯，拉下电梯把手后会有厨师乘坐电梯下来，因此要提前躲进隔壁房间的箱子里，然后趁其不备进入电梯到上一层，再躲进右侧墙壁上的通风管道即可躲开厨师的追捕。

5.等厨师走后跟在它身后来到另一间厨房，小心躲在其身后的桌子下即可进入左侧房间，按下绞肉机的按钮吸引厨师过来查看，然后就可以回到右侧的房间从案板上拿到钥匙再乘坐电梯下楼打开被锁住的门。厨师也会跟着乘坐电梯下来追你，躲进房间内的箱子里即可避开。

6.打开墙上的入口进入下方的垃圾处理间，然后顺着右侧上方的下水道来到洗碗间。一路跑进右边隔壁房间的桌底即可躲开厨师的追捕，等厨师走后拉动桌上的把手，再次进入桌底避开追捕然后进入下水道一直往左走，从最左面的缺口出来，爬上碗架即可抓住移动的铁钩。

7.跟着铁钩来到隔壁房间再被另一个厨师抓住之前放开，然后往右快速逃跑到隔壁再次抓住铁钩即可逃脱厨师们的追捕。

第四章 来宾区 THE GUEST AREA

1.进入大堂后的第二个房间会碰倒酒瓶，随后旁边正在吃饭的人会来追你，一直往右跑两个房间，爬上桌上堆砌的盘子后通过顶部的灯笼到达隔壁房间。

2.接下来通过最右边的凳子爬上长桌，一路向左跑，旁边吃饭的人会不断伸出手来抓你，注意灵活走位躲避即可通过。





3.顺路来到上层往左边走一段路会遇到一个人从正面过来追你，往右逃跑等他被卡住后即可通过。接下来一直往左走会遇到一部电梯，不用管直接沿路走到最左侧的房间内，躲进一个箱子里。等人走后捡起地上的罐子将墙上的玻璃砸碎后进去即可顺利脱出，乘坐电梯到达上层。

4.接下来逃过一大群人的追杀后即可顺路到达船主的住所。

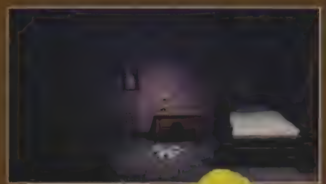
第五章 船主的住所 THE LADY'S QUARTERS

1.到楼上船主的房间内可以看到她正在对着破碎的镜子梳头，蹲下来小心通过后将床头柜上的瓷器摔碎拿到里面的钥匙。来到楼下开启上锁的门

2.往右快速跑到一个较大的屋子内，先通过最右侧的门进入一个小房间拿到镜子。

3.回到刚才的屋子，船主会出来攻击你，这时只需要站在灯光下，拿着镜子对准船主照射即可。一共需要照射6次才能彻底击败船主。





全收集指南



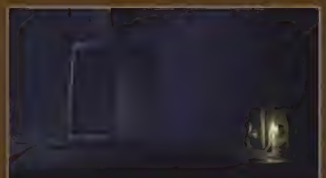
本作可收集的物品有三类，分别是头戴三角帽的小孩啫姆（Nome）、船主的雕像以及点亮油灯/蜡烛，分别对应“迷失的小东西”、“小淘气”以及“点亮生命之光”三个成就/奖杯。玩家需要在分布于各章的角落里找到13个啫姆、10个船主雕像以及至少点亮20个油灯/蜡烛才能达成这三个成就/奖杯。由于游戏里灯和蜡烛的数量要远远多于20个，玩家很容易便可完成收集，本指南就不再详细列出。下面按章节为大家带来啫姆和雕像这两个物品的全收集指南。

第一章

·上楼后往右走一段路即可看到雕像。



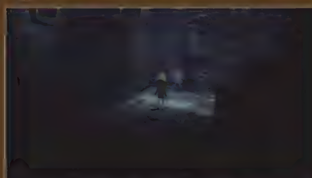
·打开冰箱门后进入右侧的管道即可找到啫姆。



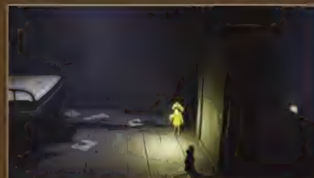


·先顺着铁笼爬到顶端再从右边下到图示敞开门的笼子处，钻进去即可发现一只啫姆。





·再次爬上铁笼顶端往左走到最后一个房间，在角落里可以找到一个雕像。



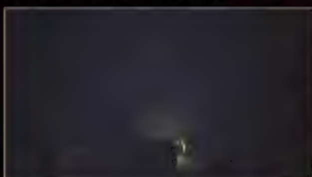
·图示位置先释放铁笼子里的啫姆，然后再往右走出通电栏杆即可找到它。





第二章

·第二章开头上楼进入第一个房间，将房间内的椅子拖到一处活动的地板上打开衣柜里的隐藏门。进入隐藏房间后将啫姆从桌后驱赶出来，跟着它一路上楼来到图示位置即可。

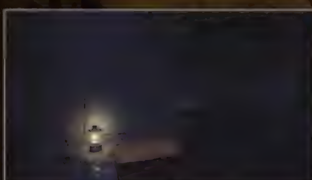


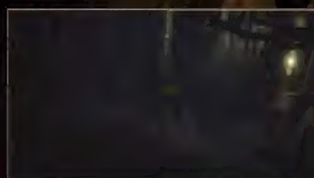


·位于第二章流程1的房间内，在如图所示的位置可以找到一个雕像。



·进入流程5的管道内，在图示位置沿着楼梯往上爬即可找到一只啫姆。



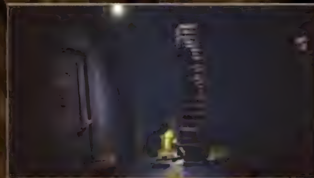


·位于第二章流程7，从地板下方往右一直走到最深处的位置即可发现一个雕像。



·位于第二章流程8，先走到最右边的桌子下面将啫姆赶出来，然后在左边图示位置就能够找到它了。

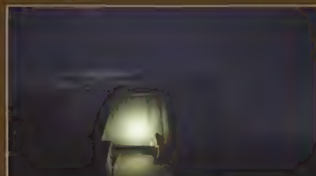






第三章

·从图示的隐藏地道下去即可发现一个雕像。





·位于第三章流程2，拿到钥匙后往右走回到卫生间内，在角落里就可以找到一只喏姆。



·回到楼下后往左走在放胡萝卜的地方有一个罐子，打碎后就能找到藏在里面的喏姆。



·位于第三章流程3，在香肠制作间的楼上从图示位置进去即可找到雕像。





·在香肠机桌下可以找到一只喏姆。



·位于第三章流程6，在垃圾处理间的左下角可以找到一个雕像。



第四章

·章节开头往左走钻进洞里即可找到一只喏姆。



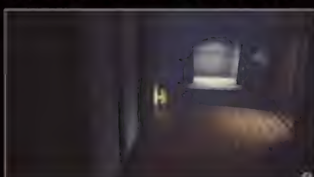
·位于第四章流程2，从图示位置进入即可找到喏姆。



·位于第四章流程3，将镜子砸碎后跟着管道来到即可来到图示位置找到雕像。



·乘坐电梯到达上层后进入左边的房间在图示位置找到一只喏姆。





·饥饿状态会固定吃掉一只喏姆。



·第四章末尾再次乘坐电梯之前往左走到尽头可以找到一个雕像。



第五章

·在船主的梳妆台上可以找到最后一个雕像



成就/奖杯说明

成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
迷失的小东西	50/铜	在游戏中找齐13个喏姆
小淘气	50/铜	在游戏中砸碎10个船主的雕像
点亮生命之光	50/铜	在游戏中至少点亮20盏灯/蜡烛
监牢	50/铜	剧情奖杯
栖身地	50/铜	剧情奖杯
厨房	50/铜	剧情奖杯
来宾区	50/铜	剧情奖杯
船主的住所	50/铜	剧情奖杯
屹立不倒	200/金	在一小时之内一命通关
厨房副手	150/银	将胡萝卜、鱼头和奶酪丢进厨房中间的大锅
跳高高	50/铜	在床上来回跳数次
东躲西闪	50/铜	持续躲过敌人的追捕
小六之歌	150/银	在游戏里的钢琴琴键上来回走数次

难点奖杯攻略

厨房副手

此奖杯需要在第三章将厨房附近的胡萝卜、鱼头和奶酪扔进锅里。建议拿到楼上的钥匙后再来完成这个奖杯，不容易被走来走去的厨师发现。另外，扔食材的时候需要注意胡萝卜要站得离锅近一点扔，否则很容易扔到锅边的灶台上。奶酪要稍微站远一点扔才能保证扔进去。



小六之歌

钢琴的位置位于第二章的一个堆满书本的大房间（详见第二章流程8），如图示位置，在琴键上来回走动两下即可。



屹立不倒

要更简单地完成此奖杯可以借助一定的技巧，在快要死亡时（右下角出现眼睛标志之前）立即退出游戏再重开返回上一个检查点即可避免需要死亡重来的情况。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

文 苍穹 美编 咕噜



火焰之纹章 回响 另一位英雄王	Nintendo	3DS
ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王	策略角色扮演	中文版
2017年4月20日	本地1人	对应 amiibo
售价为5378日元		

本期研究为读者们补完《回响 另一位英雄王》通关后的追加章节攻略、隐藏BOSS战要点，以及一些心得研究。本作的DLC也在陆续推出，不过目前并没有高难度关卡，因此就不详细介绍打法了。

6章 通关以后

索菲亚港

•出入口：触发剧情，答应护送异国商人前往阿卡奈亚，通向东侧大陆的航路开启。

BATTLE 阿卡奈亚航路2之战



胜利条件：敌军全灭

两船接弦战的套路相信玩家们已经非常熟悉，而且敌方全部是物理系职业。首先用重骑将军挡住路口，雷欧和帕伊宋射掉对方的狙击手之后，就是我方魔法职业尽情活跃的时间了，不过还是要小心"投枪"和手持"恶魔之斧"的敌将。杂兵会掉落"火腿"和银币。

BATTLE 阿卡奈亚航路4之战



胜利条件：敌军全灭

战场上有1名会召唤石像鬼的祈祷师，西北、东北则是能自我增殖的眼球怪。想要速战速决的话，建议开场就直接让圣飞马骑士、魔战士配合"传送"魔法发起闪电战，速杀这些召唤单位。不过此战术的前提条件是几名突袭队员的实力够强，否则会遭受来自魔人和妖术师部队的猛攻。敌将身上持有流程中的第4枚"龙的鳞片"，现在可以回利盖尔村打造龙盾了。



BATTLE 阿卡奈亚航路6之战



胜利条件：敌军全灭

我方的行动范围局限于小船上，而四周则有大量魔物涌来，不免让人想起GBA上的《圣魔光石》。开场先全体向西，3条龙的远程攻击"水之吐息"有无视防御的特性，非常危险。最好先以装备"魔道戒指"的法师部队和弓骑士远程削减血量，再近身将它们一击毙命。东北海域的炎魔比一般石像鬼稍强，第3、4、5回合开始时，东南、西北和西南海域还会分别出现飞马、石像鬼、白龙增援。弓骑士等远程火力就在船上御敌，飞马部队则机动作战，将增援分批解决。敌方还会掉落"大衮鱼片"、"霸者金币"。

富丽雅港



•出入口：调查能获得"钢枪、鲱鱼、大衮鱼片"。
•打铁铺：调查能获得"饮用水"。
•广场：调查能获得"麦酒、钢盾"。

泰贝地下迷宫



•泰贝是本作最庞大的迷宫，多达10层，越往深处敌人越强。由于探索中途不能更换队员、回复米拉齿轮次数或记录（只能中断），故进入前一定要做好充分的准备。除了打造精良装备外，队伍的职业构成也需花点心思，回复疲劳度的食物倒不是很缺，因为迷宫中的掉落率极高，建议在探索前清理一下行囊、腾出格数。

•地下1层：一本道的地形，没有特别的要点，箱子里也掉不出什么好货。建议不要与杂兵多做纠缠，直接冲往下层。

•地下2层：敌人开始携带银币。从东侧的道路走能到达摆放着宝箱的房间，里面是"银剑"；北侧的道路通往下一层。

•地下3层：北侧道路通往圣井区域，两股泉水能提高TEC和LUC（共3次）；东侧的道路通往下一层。

•地下4层：本层开始出现上级魔物，来到地图中央区域时，注意北侧有一扇被石块封堵的门，其后的两股泉水能提高ATK和SPD（共3次）；东侧有两条岔路，走东南能在宝箱中获得"靴子"；东北的道路通往下一层。

•地下5层：本层范围较大，

箱子开始有几率掉落生锈的装备，不过都是钢系列的，无需介怀。西北方向是正确的道路，抵达圆形的区域时，中央有一条红色火龙挡道，强制战无法避过。



BATTLE 泰贝地下5层强制战

胜利条件：敌方全灭

与先前遇到的龙族类似，火龙的“火之吐息”能无视防御力造成伤害。开场先避开它的警戒范围，用魔战士在石柱之间布下防线，这样也不用担心对方的魔法单位。等消灭袭来的敌人后再大举反攻，祈祷师只会召唤僵尸，无关痛痒。对付火龙还是推荐先凭借射程优势削减体力，再以强力角色近身的方式一波带走。获胜后调查北侧有裂纹的大门，能得到“贤者之盾”。

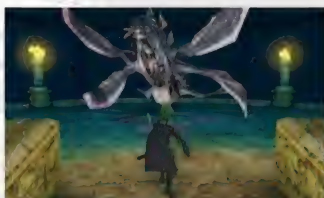
◆地下6层：初始位置身后的两股泉水能提高HP和DEF（共3次），本层的敌人能力有大幅飞跃，综合战力突破180，幸好都还只是低级职业，而且武器极差。走北侧的岔路能发现宝箱，里面是“圣弓”；西南的岔路通往下一层。

◆地下7层：从初始位置先往西南走，能在宝箱中获得5枚“霸者金币”。原路返回进入东南区域，沿惟一的道路挺进就能前往下一层。

◆地下8层：本层只有单一的一条道路，敌人开始批量装备毒系武器，而且还有火龙出没。木箱有一定几率掉落“魔道戒指”和毒系列武器。

◆地下9层：从初始位置一路向北，北侧区域的宝箱里陈列着“龙盾”（拿回打铁铺复原）；西南区域的宝箱里是“仙馔”；进入西北区域后，左手边有一扇被石块封堵的门，门后的两股泉水能提高RES和SPD（共2次），但是需要先击倒守门的龙族（要点和之前一致，不再重复）；西北最深处的区域通往下一层。注意，本层的箱子有可能掉落“流星、月光、太阳”等稀世武器，几率为1%。

◆地下10层：最后一层初始区域同样有几率刷出三件神兵利器，进入最深处就要迎战隐藏BOSS——邪龙“造物”。



BATTLE 泰贝地下10层隐藏战

胜利条件：击败敌将

战场地面有大片的红色痕迹，这种“邪迹”的地形效果为“回避-20”，对躲避敌人攻击非常不利。此外地图上还有6个魔法阵，除了初期配置的敌人外，上面每回合都会出现随机的援军。故此战拖得越久，越对我方不利。开场就立刻向北，保持在瓦砾和石柱之间进军，利用地形击退东西两侧袭来的敌人，修女则在后方安全的位置用“远程圣疗”展开补给。一旦我方大量涌入邪龙的警戒范围，它会优先用“漆黑刺棘”造成范围伤害。建议用“幻影”召唤出NPC上去吸引火力，然后再对BOSS展开猛攻。以各种强力的战技轮番轰炸不用多说，但要注意BOSS的“邪龙吐息”无视防御力，一定要在保证HP的前提下再进攻。

邪龙的HP为180，每回合自动回复5点HP，且与正篇流程最终BOSS多玛一样，都有“神”特性，故只有“弑神”的法尔西昂才能造成致命伤害。其实除了阿鲁姆外，修女/圣女的“圣吸”魔法也是可以给BOSS致命一击的，此外男女主角专属战技“amiibo召唤”召出的马尔斯、阿鲁姆、罗伊，也都能对隐藏BOSS造成致命伤害，但是手持“里剑法尔西昂”的露琪娜却不行。

击倒本作的最强BOSS后能获得“生锈的戒指”，拿回去修复成“恶魔戒指”，装备效果为升级时无视成长率随机加点。此外在魔法阵前还可以捡到“记忆碎片-神与人的大地”，《回响另一位英雄王》的战斗到此也就告一段落。



研究补遗

稀有魔物

随着流程的推进，在迷宫中有一定几率出现稀有魔物，下屏地图上以巨大的发光三角形图标表示。它们的实力比一般敌人更强，掉落装备的几率也更高，击破后还能提高名声。当玩家之间发生瞬缘通信后，交换的简历卡右侧有时会出现对话框图标，提示某地流传着某种传闻。前往地图上同样带有对话框图标的指定地点，就能发现稀有魔物或宝箱。

魔物	出现条件	迷宫
ドラクル	初期	盗贼祠堂、海的祠堂、森林祠堂
タイタン	第3章开始后	解放军据点、龙之祠堂、恐山祠堂、迷失森林
ガル−ダ	第3章开始后	盗贼祠堂、森林祠堂、恐山祠堂
守护者	第3章开始后	解放军据点、龙之祠堂、多玛之塔
ファフナ−	第4章开始后	恐山祠堂、多玛之塔、多玛神殿
ダゴン	第4章开始后	海的祠堂、龙之祠堂
バロ−ル	第5章开始后	秘密祠堂、多玛之塔、多玛神殿
ウェスタ	第6章开始后	迷失森林、多玛之塔

极品装备

种类	名称	能力（强化至最高）	战技	获得方式
剑	流星	威力10、命中100、暴击50、重量2	流星刃	石像鬼系列魔物低几率掉落；泰贝地下迷宫9层以后木箱低几率掉落
剑	墨丘利剑	威力12、命中90、重量1	恢复效果	圣剑（3★）进化而成，共需要30枚银币、7枚金币
剑	双手大剑	威力13、命中85、暴击15、重量2	一刀两断、破敌斩、虎神五行剑	钢剑（2★以上）进化而成，共需35枚银币、1枚金币
剑	伊鲁威	威力13、命中70、暴击25、重量2	烈击、冲敌斩、击杀破甲冲	黑暗之剑（1★以上）进化而成，共需要50枚银币、1枚金币
枪	多玛枪	威力10、命中95、暴击15、重量1	复仇	恐山祠堂通过石像的挑战
枪	罗姆菲亚	威力11、命中90、暴击20、重量2	弑骑一击、碎铠、龙霞	骑士杀手（1★以上）进化而成，共需50枚银币、1枚金币
枪	古拉迪乌斯	威力13、命中110、重量4	恢复效果	圣枪（3★）进化而成，共需要30枚银币、7枚金币；5章多玛神殿宝箱
枪	太阳	威力15、命中80、重量4	太阳冲	比格鲁系列魔物低几率掉落；泰贝地下迷宫9层以后木箱低几率掉落
弓	光之弓	威力6、命中85、暴击10、重量1、射程1-2	魔法武器、飞行特效、圣天弓	银弓（2★以上）进化而成，共需35枚银币、1枚金币
弓	帕提亚	威力9、命中85、重量4、射程1-3	飞行特效、恢复效果、忘我·无底弓	圣弓（3★）进化而成，共需30枚银币、7枚金币
弓	月光	威力10、命中85、重量5、射程1-3	飞行特效、月光闪	魔人系列魔物低几率掉落；泰贝地下迷宫9层以后木箱低几率掉落
盾	龙盾	防守13、魔防13、重量10	恢复效果	1章多哲掉落；4章朱达掉落；6章泰贝地下迷宫9层宝箱；4枚“龙的鳞片”在利盖尔村的打铁铺合成

注：除了流程中固定得到的4枚“龙的鳞片”外，击倒龙族敌人也有5%的几率掉落。

DLC推荐

截止至本刊截稿前，游戏共推出了两弹DLC，非强迫症玩家建议无视第1弹“战士启程”，因为第2弹“勇者的挑战”就功能而言相当于第1弹DLC的强化版。其中“黄金之梦”用于高效刷钱，提供给玩家强化武器的充足资金。“愤怒的送葬队伍”是后期快速练级的最佳关卡，如果今后打算购入第3弹特殊职业DLC“封印的祭坛”，就需要把所有上级职业都提升至20级。“星之神殿～深处～”是性价比最高的关卡，12星座碎片可以在角色升级时提供不同的成长率补正，集齐12种碎片且持有“黑珍珠”时与隐士对话，还能换到“星之宝珠”，效果为魔防成长率+5%、其他能力成长率+30%。在这个DLC迷宫中还能刷到大量道具装备，甚至包括流星、月光、太阳、龙盾等极品装备，以及正篇流程无法获得的皇帝枪、皇帝盾。

勋章要点

上期攻略中给出了本作32枚勋章的官方描述，但有一些条件较为笼统，这次列出详细的获得条件，提高的名声数值不再重复。注意“深厚情谊”勋章要求的并不是观看A级支援对话，而是同伴在据点随机出现时所能触发的对话；“电击作战”的回合数要求除了包括流程强制战外，迷宫中和大地图的遭遇战也包含其中，故一定要速战速决，减少战斗。



编号	勋章名称	获得条件
1-1	初次胜利	通过序章的墓地之战
1-2	索菲亚的英雄	通过1章的索菲亚城堡解放战
1-3	圣庙的守卫	通过2章的魔兽讨伐战
1-4	夺回圣地	通过3章的米拉神殿解放战
1-5	终结战争	通过4章的利盖尔城堡攻略战
1-6	人类的创世纪	通过5章的最终决战，迎来结局
1-7	战略性撤退	初次撤退
1-8	战斗技术	初次使用战技
2-1	地利	身处40以上的地形效果战斗10次以上
2-2	时间齿轮	初次使用米拉齿轮
2-3	骑士勋章	名声超过1300
2-4	将军勋章	名声超过13148
2-5	霸王勋章	名声超过56434
2-6	送葬者	击倒不死族敌人累计300名以上
2-7	三角攻阵	初次使用战技“三角攻阵”
2-8	战神的化身	初次使用阿鲁姆的奥义“霸神断龙剑”
3-1	女神的化身	初次使用赛莉卡的奥义“真末世烈焰”
3-2	名匠的利刃	初次通过炼成强化任意武器
3-3	阿卡奈亚的神器	集齐阿卡奈亚王族的3件神器，即墨丘利剑、古拉迪乌斯、帕提亚
3-4	深厚情谊	观看过20人以上的据点对话最终阶段
3-5	压倒性成长	1次升级时提升5种以上的能力
3-6	美食家的作风	食用过30种以上的食物
3-7	身经百战的勇士	战斗次数累计超过500场
3-8	不灭的军团	战斗次数累计超过2000场
4-1	生命的沉重	经典模式通关
4-2	瓦伦西亚的霸王	困难难度通关
4-3	屠龙者	击倒龙族敌人累计300头以上
4-4	黄金收藏家	持有的霸者金币超过30枚
4-5	绝望的脉动	击倒泰贝地下迷宫的隐藏BOSS
4-6	电击作战	战斗回合数累计少于500回合的情况下通关
4-7	神秘遗物	集齐流星、太阳、月光3件武器
4-8	火焰纹章	同时满足“经典模式+困难难度”通关，且通关时没有角色阵亡

角色成长率&上限

下表给出所有角色成长率的官方数据，分为9个等级，按照G < F < E < D < C < B < A < S表示成长率越来越高，H表明完全不会成长。第二行则是角色各项能力的成长上限，本作中并不存在职业影响上限的设定，当能力达到上限时数字为绿色。

头像	名字	HP	ATK	TEC	SPD	LUC	DEF	RES
	阿鲁姆	B	C	B	C	D	C	G
		52	41	41	39	39	41	40
	卢卡	C	E	D	E	E	C	G
		52	40	40	38	40	42	40
	格莱	C	D	E	E	E	E	H
		52	42	39	40	40	39	40
	罗宾	D	E	C	E	E	E	H
		52	39	42	39	40	40	40
	克里夫	D	E	C	B	F	D	H
		52	40	39	41	39	41	40
	艾菲	D	D	E	E	E	D	G
		52	41	39	40	39	41	40
	希尔科	C	D	D	E	B	D	G
		52	40	40	39	41	40	40
	克莱尔	D	D	B	A	C	E	G
		52	40	40	41	41	38	40
	克雷贝	B	D	D	E	E	E	G
		52	42	40	39	40	39	40
	弗鲁斯	D	D	E	D	D	E	G
		52	40	39	41	40	40	40
	帕伊宋	C	D	E	B	F	E	G
		52	40	39	42	39	40	40
	鲁特	C	E	S	D	C	D	G
		52	38	43	40	40	39	40
	玛蒂尔达	D	C	C	B	C	D	G
		52	39	40	41	41	39	40
	迪优特	E	A	D	B	D	F	G
		52	43	38	41	40	37	40

头像	名字	HP	ATK	TEC	SPD	LUC	DEF	RES
	缇塔	E	C	C	D	D	E	G
		52	42	40	40	37	41	40
	吉克	B	C	B	B	D	C	G
		52	41	40	41	40	38	40
	迈森	F	G	G	G	G	G	G
		52	41	41	39	39	41	40
	赛莉卡	C	B	C	C	C	D	G
		52	42	40	40	39	39	40
	梅伊	D	B	D	D	D	E	G
		52	42	40	40	40	38	40
	波依	B	C	B	E	E	C	G
		52	40	41	40	39	40	40
	杰妮	E	B	C	E	D	F	G
		52	41	41	39	40	39	40
	赛巴	B	D	E	D	E	C	H
		52	40	40	40	39	41	40
	巴尔博	B	D	D	E	E	C	G
		52	41	40	38	38	42	40
	卡姆依	C	D	E	D	E	E	H
		52	41	39	41	39	40	40
	雷欧	C	E	C	E	E	E	G
		52	39	42	40	40	39	40
	帕奥拉	C	B	C	E	E	C	G
		52	41	41	39	39	40	40
	卡秋雅	D	D	C	B	E	D	G
		52	40	41	41	39	39	40
	阿特拉斯	C	C	E	E	E	E	H
		52	42	40	39	40	39	40
	杰西	D	D	D	C	B	E	H
		52	39	40	40	43	39	40
	索尼娅	D	C	C	D	E	D	G
		52	41	42	39	38	40	40
	迪恩	B	C	D	D	F	D	H
		52	41	40	39	38	41	40
	爱丝特	D	B	C	D	B	C	G
		52	41	40	39	41	39	40
	诺玛	F	F	E	F	G	G	G
		52	42	40	40	39	39	40
	孔拉特	C	E	B	C	D	C	G
		52	37	43	39	39	42	40

职业成长补正

角色当前的职业会也对能力成长起到一定补正作用，下表给出职业成长补正的官方数据。分为5个等级，B < A < S表示补正越来越高，C表明无补正，D则为负补正。角色升级时的加点概率以“角色成长率+职业成长补正+道具成长补正”为最终结果，因此即使是RES成长率为H、职业补正为C的情况下，装备DLC中得到的十二星座星之碎片或星之宝珠，也还是有机会提升魔防的。

职业	HP	ATK	TEC	SPD	LUC	DEF	RES
村民（男）	C	C	C	C	C	C	C
村民（女）	C	C	C	C	C	C	C
战马骑士	C	C	C	C	C	C	C
圣骑士	C	C	C	C	C	C	C
黄金骑士	C	C	C	C	C	C	C
士兵	A	A	C	D	D	A	C
重骑士	A	A	C	D	D	A	C
重骑将军	A	A	C	D	D	A	C
佣兵	C	D	A	A	C	D	C
剑客	C	D	A	A	C	D	C
魔战士	C	D	A	A	C	D	C
弓箭手	D	C	S	D	C	D	C
狙击手	D	C	S	D	C	D	C
弓骑士	D	C	S	D	C	D	C
飞马骑士	D	D	C	A	A	D	C
圣飞马骑士	D	D	C	A	A	D	C
魔道士（男）	C	A	A	C	C	D	C
贤者	C	A	A	C	C	D	C
魔道士（女）	D	A	D	A	C	D	B
神官	D	A	D	A	C	D	B
修女	D	C	C	C	A	D	B
圣女	D	C	C	C	A	D	B
战士	C	C	C	C	C	C	C
勇者	C	C	C	C	C	C	C
神官（赛莉卡）	C	C	C	C	C	C	C
公主	C	C	C	C	C	C	C

虽然关原战事已经偃旗息鼓，但是真正的泰平并未降临日本。各位《仁王》爱好者期盼已久的DLC三部曲第一部“东北之龙”已经正式上架，回到日本的威廉即将直面奥州霸主——独眼龙伊达政宗。本次DLC及新版本更新的要素还是非常丰富的，即使是之前已经白金了的玩家也能得到全新的游戏体验。那么准备好了吗？我们又要和威廉一起再度前往日本，开始新的斩魔之旅了。

NIOH 仁王

仁王		PS4 Koei Tecmo	
NIOH		动作角色扮演	中文版
2017年2月9日	本地1人、在线2~4人	无对应周边	
售价为428港币			

游戏版本：1.08
通关时间：3～5小时（新增剧情部分）

文 水无月 美编 NINA

DLC内容简介

本次DLC随着游戏1.08版本一起推送，更新的内容还是相当丰富的，除了DLC包括的“东北篇”相关任务和新守护灵、新武器之外，不少数据也进行了修正和调整。喜欢钻研的玩家们又能开发出许多新的玩法了。

DLC及1.08版本主要更新内容如下：

■新剧情“东北篇”，包括3个主线任务及7个支线任务，并增加了新的守护灵和奖杯。“强者之道”也增加了“忍道·奥传”等修行所任务。

■新武器种类“大太刀”，同时在修行所中也追加了相应的修行及奥义师范任务。

■新难度“修罗之道”，对已经彻底通关“强者之道”的玩家又是全新的挑战。

■双守护灵系统：威廉现在可以同时装备两个守护灵了，其中一个为主守护灵一个为副守护灵。守护灵觉醒的等级上限提升到40。

■等级体系进行了大刀阔斧的修改，首先当前版本的等级上限被设定在了400，然后大幅度提高了每升一级所需要消耗的精华量，最后再根据玩家角色获得的累积精华量重新计算版本更新后该角色的等级，无数在之前版本中已经750级满级的玩家在一觉醒来之后会惊奇发现他们的角色现在只有328级了，整整掉级掉了一半还多，而且后期的升级所需精华量非常夸张，Team NINJA逼迫玩家继续刷刷刷的意图可谓昭然若揭。

■随着等级体系的调整，装备等级也进一步开放了更高的上限，而合魂强化上限也开放到了+20（有一个奖杯就需要玩家全身装备+15的武器防具）。总之，刷就一个字。

■为了回应无数玩家的期盼，Team NINJA终于在隐世茶室中开放了女性角色的相貌复制，目前开放相貌复制的女性角色共有立花银千代、千子留、阿福和阿胜四人，需要先从交易中消费武功解锁她们的相貌复制才行。需要消耗大量的武功（阿胜10万，其他三人均为7万）。同时解锁阿胜相貌复制需要完成任务“真正的忍者”。

■新增加了玩家之间进行对战的PVP对战模式。

■各种数据平衡性的修正，因为之前在1.06版就已经强化过忍术的手里剑伤害，而随着可继承的“投掷武器伤害增加”这一新词缀的出现，杀敌于无形之间的忍术手里剑流正式登场。

修罗之道

本次DLC增加了新的三周目难度"修罗之道"，需要打过"强者之道"的"女王之眼"任务后才能解锁，敌人的数据比起"强者之道"大幅提升，最初的"拥有精灵的男人"任务的等级就已高达450级。修罗之道下的关卡设计和敌人并没有太大的变化，只是进一步强化了敌人的血量和攻击。不过要注意"修罗之道"下一部分敌兵会变成自带各种强化效果的精英怪物，这种敌人全身会被红光覆盖，其强度相当于一个小BOSS了。另外"修罗之道"会大量掉落等级超过160级（之前版本的装备等级上限）以及高强化值（+10以上很常见）的装备，合魂材料是不愁了，不过合魂依然需要大量金钱。





对战模式

进入对战模式的方法是在据点处选择"鸟居"，之后菜单中增加了第三项"比试"，模式有1对1和2对2两种，1对1规则为3局2胜制，而2对2时双方各有一条救援槽，打倒对方角色时会削减对方的救援槽，先将对方的救援槽打空时即为胜利，若是时间耗尽那么救援槽较多的一方胜利。对战模式下取胜一场可以获得数千武功，是目前获取武功最快的方式之一，想要尽早解锁女性角色相貌复制并拿到"了解女性之人"这个奖杯的话，推荐多打对战模式。





双守护灵系统

作为本次的新增要素之一，双守护灵系统又进一步丰富了游戏的玩法，在双守护灵系统中，威廉现在可以同时装备两个守护灵了，其中一个为主守护灵一个为副守护灵。在任务中按住R1+L2可以将副守护灵切换成主守护灵。

主守护灵和之前不变，而副守护灵只有带特定标志的能力可以发动。同时根据主守护灵和副守护灵属性的不同，还能产生特定的组合效果，其具体数值由守护灵等级而定，具体如下：

属性	火	水	风	雷	土
火	火属性伤害增加	近距离武器无力化	精力回复速度	轻攻击伤害增加	幸运
水	近距离武器无力化	水属性伤害增加	九十九武器结束时回复体力	赋予属性的持续时间延长	体力增加
风	精力回复速度	九十九武器结束时回复体力	风属性伤害增加	冲刺速度提升	防御精力消耗降低
雷	轻攻击伤害增加	赋予属性的持续时间延长	冲刺速度提升	雷属性伤害增加	防御属性伤害降低
土	幸运	体力增加	防御精力消耗降低	防御属性伤害降低	土属性伤害增加

注：各属性对应的守护灵如下

火属性	祸斗、火鼠、焰虎、朱雀
水属性	矶抚、蛟、薄冰蝶、玄武
风属性	提马鹫、蝙蝠、八尺鸟、饭纲、天眼孔雀、青龙
雷属性	夫妇雷犬、玉兔、唐狮子、亚特拉斯熊、猫又
土属性	伏牛、操丝、成釜狸、神鹿、毗沙百足

而瑟夏是比较特殊的守护灵，和其他守护灵搭配时的组合效果是强化该守护灵的某一项效果，比如瑟夏+唐狮子可以强化唐狮子的武技吸取体力等等。

除此以外，其守护灵原有主人之间如果存在特殊关系（如信长和雪女、石田三成和岛左近等等），那么他们的守护灵搭配时会产生不同于通常搭配的特殊组合效果，具体如下：

组合	效果
成釜狸+朱雀	防御不消耗精力（概率）
成釜狸+玉兔	药品回复扩散（药品效果广域化）
成釜狸+神鹿	使用药品赋予减伤效果
成釜狸+焰虎	不会陷入精力耗尽状态（概率）
成釜狸+猫又	九十九武器结束后回复忍术道具
天眼孔雀+薄冰蝶	九十九武器中所受的伤害无效化（概率）
天眼孔雀+亚特拉斯熊	近战杀敌回复自己和我方体力
天眼孔雀+玄武	阴阳术伤害吸收体力
天眼孔雀+成釜狸	非绝境防止死亡（概率）
天眼孔雀+操丝	九十九武器期间幸运增加
饭纲+唐狮子	九十九武器结束时赋予精力无消耗的强化效果
猫又+玉兔	忍术伤害吸收体力
火鼠+蝙蝠	弓箭精力伤害增加
蛟+伏牛	大炮伤害增加
青龙+毗沙百足	九十九武器耐久力增加

TIPS / 第一遍攻略主线任务时建议还是强烈建议大家装备上天眼孔雀这个守护灵，方便搜索关卡中的木灵。

东北篇流程攻略

剧情

随着西军失败，关原战事的平息，德川家康在江户建立了幕府统治，天下泰平仿佛已经到来。然而回到伦敦的威廉，从可以预知未来的水晶球中看到战乱并未真正完结，各路魑魅魍魉依然在蠢蠢欲动，这位斩魔之人又一次搭乘上了前往东瀛的船队。而此时的日本，统治奥州的霸主，野心勃勃的“东北之龙”伊达政宗正似乎谋划着什么。代表德川幕府前往奥州和伊达政宗交涉的服部半藏发现伊达政宗身边有一位神秘的异国美女，但很快，觉察到异样的他自己也陷入了困境之中……来到此地的威廉感受到了半藏的气息，但他的目的地远野，却是一片无人不知无人不晓的妖怪之里。



主线任务1

妖怪之里

任务等级	150
报酬（首次完成）	六道轮回之书、辉灵石×5、赤河童的背甲×1、招灵蜡烛×1、金钱31800、精华76776
报酬（第二次以后）	辉灵石×2、守护灵呼唤符×2、金钱31800、精华76776
木灵	10

在任务开始之前的剧情后威廉能够获得新的守护灵“猫又”，任务开始后，在起始点旁边的尸体处可以直接捡到一把神器级别的大太刀，想尝试DLC新武器的玩家可以立刻拿起来使用了。之后一路直行来到一处鸟居，周围有几个人类敌人，没有信心的话就用弓箭引过来干掉吧。

从鸟居下方经过，之后注意左手侧有木灵1。



继续一路前进可以看到前面有一扇门，这里会出现新敌人辘轳首，这种敌人最初是人形的姿态，但是受到攻击后会变异，脑袋会伸得很远攻击威廉，还会吐毒、吐火等招式。击破辘轳首，开门前进来到一处岔路的地方，左侧能发现第二个神社，而神社旁边的门被反锁，暂时无法前进。

从岔路处往右边走，来到一处湿地，面前的一棵大树下能找到木灵2。



这片湿地里有许多河童，虽然看起来没什么战斗力，但接近后要小心其麻痹攻击。这里可以靠右侧前进，前方的常世中会出现一名巨僧，击破后从右边上岸回头走，在一处燃烧的树木旁可以推倒树木开启捷径，不上岸继续前进的话则可以到达第三个神社。

从第三个神社处右转继续前进，来到有一棵大树的地方，绕过大树在树后可以发现木灵3。



这片区域有多个辘轳首，慢慢推进将其全部消灭，从木灵3处继续前进可以来到一处岔路，左侧往下可以推倒树木开启捷径，同时捷径旁边能发现木灵4。



顺着树木向下可以发现木灵5和本关的温泉，面向温泉左转前进，上去后就能发现可以回到之前的湿原地带。



回到之前开启向下捷径处的岔路口继续前进，干掉右手边常世里的河童后可以打开通往第三个神社的捷径，若一路直行的话会来到一处上坡路，



▲本关的温泉。

小心上面的巨僧会推动巨石滚下，打开巨僧身后的门则可以回到第二个神社处，而进入旁边的洞窟继续前进则可以来到下一区域。

穿过洞窟之后来到一处吊桥，而对面是一座村落。这里又会出现新敌人生剥鬼，这种敌人会较为频繁地使用投技，当心不要在这里翻船，生剥鬼和妖鬼系敌人一样，打破它头上的角会直接削空它的精力槽导致其倒地。

通过吊桥后就能看到第四个神社，神社旁是村庄的正门，但暂时被锁无法进入。面向正门从左边上去发现另一处进村的入口。这里的木箱后面能够发现木灵6。



进村后会发现有一个辘轳首在徘徊，和其战斗时要小心屋中敌人的伏击，进屋后穿过屋子从后门出来，继续前进来到一处岔路口。

左手台阶往上会发现一扇门无法打开，只能继续前进，塔楼上的敌人暂时先不要招惹，因为本体是辘轳首，如果用远程攻击伤害到他反而会导致其出现真身，徒增麻烦。干掉右边常世中出现的生剥鬼后就可以从后面打开村庄正门，可以回到第四个神社先补充一下。

从正门进入村庄后在岔路处右转，继续前进，左侧一处小屋内能发现木灵7。

TIPS / 装备两把武器时，只有当前手持的武器上的一些被动效果的词缀能起效。未切换成持有状态的那把武器只在套装效果中起效。



救出木灵后出来，会发现一座屋子一侧的墙壁是泥墙，泥墙后面的梯子下到底可以获得道具。而泥墙处继续前进来到一处有3只生剥鬼的广场。这里要当心一旦吸引到其中任何一只的注意，都很容易引来另外两只，困难的话建议开九十九武器。击破敌人后发现已经没有道路。爬上面前的塔楼，通过一连串崖壁上的栈道后下到一座屋子旁边，注意栈道途中有一所屋子里有个宝箱，屋子旁边还有木灵8。



这里先打开捷径梯子回到之前3只生剥鬼的广场，进屋，小心生剥鬼和有伞妖的袭击，穿过屋子出来后在左手处的箱子后找到木灵9。



左边的门可以打开回神社4的捷径，右边的门是boss. 先回村庄正门，上正门右手的塔，通过上方的木桥来到正门左手的塔楼上，木桥左边跳下正好落到左边的坡上（如下图），在一堆木箱后可以发现木灵10。





BOSS／伊达成实（妖怪形态）

玩家不要因为其庞大的身形而掉以轻心，因为这家伙实际上行动非常迅速，而且擅长多段连续攻击，右手的横扫攻击不仅范围大而且可以直接破防，相当危险。快速前移后的横斩出手迅速，玩家一不小心非常容易被阴。BOSS几乎全程霸体，因而玩家不熟悉其套路的话还是放弃拼血吧，优先以回避为主，趁其使用跳劈或是一套连技打完的空隙，绕背上前输出。其在一定血量以下就会开始使用6连击的乱舞技，要看准其行动模式后再出手。另外BOSS还有一招十分阴险的二连投掷太刀，第一发有比较明显的准备动作而第二发出手相当快，这招即使防御住也会被直接打空精力槽，所以一定要尽量躲开，BOSS在二连投掷出太刀之后也有一个小硬直，可以抓住这个机会进行输出。另外由于1.06版强化了手里剑等投掷武器的伤害，洗个忍者号用手里剑屈死BOSS也是不错的办法。胜利后可以获得守护灵毗沙百足。



剧情

在远野看到的一切让威廉意识到，伊达政宗企图谋反这一传闻恐怕确是事实，必须要阻止滥用灵石之力而引发的战乱！威廉马不停蹄地赶往伊达政宗的居城——青叶城，但此时的青叶城已被一股浓浓的妖气所覆盖，似乎正预示着什么不祥之事即将发生。



主线任务2

独眼龙之城

任务等级	165
报酬（首次完成）	防具·中装（神器）、火枪（神器）、神曲×1、金钱34800、精华94776
报酬（第二次以后）	防具·中装（神器以下）、火枪（神器以下）、金钱34800、精华94776
木灵	6

终于来到了伊达政宗的居城——青叶城，首先从起始点出发，一路前行来到大门前，发现大门被锁无法打开，于是只能先走左边。沿路前进，途中要提防各种使用弓箭和火枪的远程敌兵，在一处护墙后有火枪兵狙击威廉的地方要注意，护墙旁边的坡上有木灵1。



TIPS／目前版本装备的等级上限为210级，210级装备目前尚无通过锻造获得的实例，只能在600级以上的任务中掉落。

右转来到一处屋子前面，会看到有两个人类敌人和一个生剥鬼，建议用远程武器拉出来各个击破，屋中有宝箱。屋子旁边向下可以打开起始点处被反锁的大门作为捷径，而从另一侧继续前进会发现用木桥连接的两座哨塔，下面有一个生剥鬼。建议先从旁边绕过，爬上塔楼干掉上面的人类敌人，再对付下面的生剥鬼。

之后前面的上坡有雪入道等着威廉，一靠近雪入道就会把面前的巨石推下来，小心不要被压死。左手侧的坡上有木灵2不要错过。



消灭雪入道后继续沿路前进，途中道路右手边一只生剥鬼的旁边有木灵3。



沿着山路一路向上来到第二个神社。继续前进来到城门前。先不要进门，而是进入右手边的塔楼，干掉里面的敌人后上到二楼会发现木灵4（一定要进入塔楼后雷达上才会出现绿色标识）。



离开塔楼进入城门，先进左边的塔楼，这就是奖杯"完全压制青叶城"要求的三重箭楼中的第一座。干掉顶楼常世中的蓝色妖鬼后离开（如下图）。



▲到顶楼干掉这个蓝色妖鬼。

从右侧继续前进一路来到第三个神社。在第三个神社旁边的两扇门都被锁住无法打开，于是先进入旁边的塔楼，这是第二座三重箭楼，干掉蓝色妖鬼后回一楼，从另一侧的门出来，从塔楼后边继续前进，会看到前面有一座屋子依然处于被锁状态，其实这里是宝物库，没有钥匙的话暂时无法进入。

于是只能沿着宝物库前面的路继续前进，来到一处开阔地带，这里右边坡上的常世中会出现天狗，小心应战。消灭天狗之后可以在后面发现温泉，先回复下体力吧。在对面一处有两个镰鼬首的地方，打碎角落里的箱子可以发现木灵5。



▲本关第一处温泉。



开阔地带的左边是两座连在一起的三重箭楼，下面通过一条走廊连接，先从右边箭楼下面的门进入，将两座箭楼顶上的蓝色妖鬼全部消灭后便可以获得奖杯"完全压制青叶城"。从两座梯子中间走廊的梯子下去，可以和片仓重长战斗。胜利后获得龙纹之匙。开门发现回到了第三座神社的地方。

有了这把钥匙后就可以打开第三座神社旁边的门了，同时之前那处被锁住的宝物库也可以进入，总之有宝箱可拿当然不要错过。

从第三座神社旁边的门进入后，前往右侧的庭院中发现木灵6。



而继续前进穿过一间有泥墙的屋子后可以来



▲不要漏掉这个泥墙。

到伊达政宗所在的BOSS房间，而泥墙之后是第二个温泉，别错过了。面向BOSS房间大门左转走到底的话可以打开通向第三座神社的捷径。



▲本关第二处温泉。

BOSS1 片仓重长

虽然其在开战前会说一长段台词，不过可以不理他直接上去一顿痛揍即可（当然全部听完的话会有一个奖杯），这个BOSS实力并不强，用的武器是斧子所以出手很慢，主要就靠扔炸弹撒菱等忍术伎俩，只需要小心躲开炸弹，抓住其斩击后的空隙绕背进行输出即可。不过在本任务中，片仓重长不过是BOSS战的区区热身而已，接下来玩家要面对的才是正菜。



BOSS2 伊达政宗

终于要直面"东北之龙"了，伊达政宗使用的武器是双刀，其行动和攻击速度可谓敏捷异常，而且防御能力极强，不靠封气符几乎不可能削减其精力，所以尽量还是要靠诱使其主动出手来削精。起初伊达政宗以常规武技为主，威胁比较大的是无视防御的突进斩，BOSS放这招时会有一个蓄力动作，注意回避或者拉开距离，BOSS发动突进斩之后的硬直是输出的好机会。伊达政宗被打掉1/3左右血量之后会发动守护灵青龙，突进斩攻击距离变长，玩家必须加倍警惕，普通攻击也会附带风属性，虽然攻击力提升不少，不过相应的敏捷性也会有所减弱，玩家的攻击也更容易命中一些。注意伊达政宗的血量削减到1/2左右时又会发动另一守护灵滑头鬼，不仅攻击变为水属性，且增



TIPS / 要刷带稀有词缀的装备，目前最好的途径还是刷"百鬼夜行"这个任务，只需要打鬼女、女郎蜘蛛、飞缘魔和百目这四个BOSS即可。

加了连续释放冲击波和在地面释放数个旋涡这两招，玩家需要小心避开旋涡再靠近BOSS进行输出。伊达政宗作为人形BOSS，除了传统的封气符、迟钝符之外，玩家可以考虑装备守护灵提马鹫，使用阴阳术的招来符发动守护灵攻击的强制倒地效果来辅助战斗。取胜后可以获得守护灵青龙。

剧情

伊达政宗坦率地承认了失败，并放弃了谋反的计划。但是这一切并没有结束，企图在奥州掀起动乱的幕后黑手，正是伊达政宗身边，那位名叫玛丽亚的金发女性。玛丽亚是来自西班牙王室的密探，西班牙为了扭转与英国争夺海上霸权战争的劣势，也将目光盯上了日本这片遥远的东方之地。必须要在这里做个了结！怀着这样的决心，威廉和玛丽亚开始了一场生死决斗。

主线任务3
追逐灵石的女人

任务等级	170
报酬（首次完成）	防具·轻装（神器）、辉灵石×2、金钱35800、精华100776
报酬（第二次以后）	防具·轻装（神器以下）、辉灵石×2、金钱35800、精华100776

本关的场所紧接着上一关开始，不过整个任务只有一场BOSS战，胜利后东北篇的主线任务全部完成。

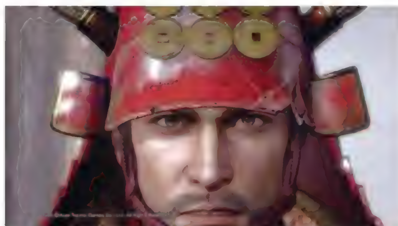
BOSS 玛丽娅

这位金发小姐姐BOSS的造型、名字以及战斗风格让人一下子穿越到了《血源诅咒》的同名师姐，当然她的身手也的确是有两下子。虽然BOSS的血量并不高，但其敏捷度还在伊达政宗之上，而且一旦靠近威廉就会高概率使用不可防御的投技。所以整场战斗节奏极快，玩家几乎都是在不停的回避及绕背中度过，几乎没有什么防御的机会。玛丽亚使用瞬移之后会丢失锁定，玩家要立刻调整镜头重新锁定BOSS。另外玛丽亚在被打掉1/3左右的血之后就会开始使用冲击波攻击，此时可以趁其释放冲击波的间隙使用弓箭射头。同样强制让人形敌人倒地的提马鹫守护灵攻击和洗忍者点用手里剑输出也可以考虑的攻略方法。



剧情

最终威廉还是没有能够抓到玛丽亚。离开的奥州的玛丽亚的下一个目的地，是摄津国，飘扬着六文字钱旗帜的地方。"战争要开始了，而且还会非常激烈。"威廉喃喃自语。



支线任务1
金色的赝品

任务等级	160
报酬（首次完成）	鸣神（雷属性锁链）、除风护身符、焚火油壶×2、金钱50700、精华133164
报酬（第二次以后）	锁链（神器以下）、除风护身符、焚火油壶×2、金钱50700、精华133164
木灵	9

本关虽然只是一个支线任务，但地图是全新的，还有9个木灵需要收集，因此这里也详细给大家介绍一下攻略顺序。从起始点直行便会碰到一扇被反锁的门，而右边有一条小路，有一只生剥鬼守门，门的左侧会发现木灵1。



进门后发现这里是一座小寺庙，有一个雪入道把守着，小心角落里还有一只生剥鬼会偷袭威廉。击破敌人后进屋，进屋后要小心门后的伏兵，这里的常世中会出现一个忍者鬼，打倒忍者鬼后从其身后的门出来，左转继续前进，直到一条岔路口处。从岔路处向右，来到一处小坡上，会发现前面有一条河流，这里的敌人有独眼小童，一反木棉和辘轳首，小心应战。注意河上的浮冰虽然可以站人，但有些会碎裂，听见类似碎裂的音效就要立刻离开。这里左侧的小坡上能发现木灵2，而右侧的浮冰上会发现木灵3。

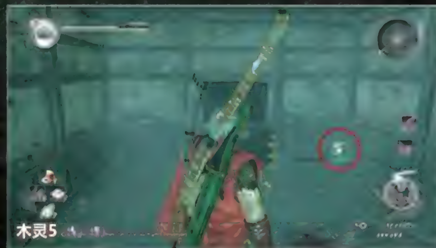




下河往左沿着河流一路前进，岸上有忍者鬼和弓箭手注意应战。来到一处岔路口，左侧有雪入道的地方可以打开开始那扇反锁的门，这里是通向起始点的捷径，不过和雪入道战斗时要小心不要引到远处的敌人。岔路口的建筑物后面有木灵4。



从岔路口向右转过桥，过桥后直行会被倒下的树木挡住去路，右转会发现两座并排的小屋，其中一座屋子里有木灵5，这里要小心一反木棉和油伞妖的袭击。



绕过这两座小屋，从背后出去可以发现第二个神社，神社正对面有一处梯子，从梯子下来会发现本关中的温泉，之后沿着温泉旁的浮冰过河，可以发现木灵6。



▲本关的温泉。



回到两座小屋的背后，从面向神社 2 的方向左转后继续前进，再通过一座小桥，又会发现一处旧屋，这里盘踞着数只生剥鬼，玩家需要步步为营前进以防被围攻。左手边过桥后向左可以推倒树木变成通往两座小屋处的捷径，而直行出门又是一处岔路，向左走可以来到刚刚挡路的树木的另一侧，同时可以看到有木灵 7。



而旁边有可以进入另一处破旧的寺庙中，这里有镰鼬首和数只骸骨武者，注意敌人的远程攻击，角落的树旁边有木灵 8。



回到刚刚出来的地方，沿着道路前进，前面的常世处会出现一只雪入道，击倒雪入道之后继续前进会发现一道大门，木灵 9 就在门旁。



进门后会与分别使用太刀、双刀、大太刀的三名尸狂交战，胜利后任务完成。

支线任务2

北狼镇魂

任务等级	158
报酬（首次完成）	神威（风属性大太刀）、除水护身符、黄泉水罐×4、金钱50100、精华129564
报酬（第二次以后）	大太刀（神器以下）、除水护身符、黄泉水罐×4、金钱50100、精华129564

纯杀敌任务，总共要面对三波敌人。第一波为河童 ×3、敷次郎（小）×1、敷次郎（大）×1；第二波为精华妖鬼 ×1、生剥鬼 ×1、镰鼬首 ×1；第三波为镰鼬首 ×2、琵琶牧牧 ×1 以及使用大太刀的尸狂一名，琵琶牧牧会不断召唤鬼火所以是优先击杀对象，尸狂不是很强，因此可以先清理其他敌人，最后再来对付尸狂。

支线任务3

被诅咒的分身

任务等级	172
报酬（首次完成）	防具·重装（神器）、最高级木材×5、金钱9050、精华51588
报酬（第二次以后）	防具·重装（神器）、最高级木材×5、金钱9050、精华51588

这个任务只有一场 BOSS 战，威廉将要面对强化版的伊达成实（妖怪形态），和主线中的伊达成实相比，此任务中的伊达成实不仅攻防能力更强，且对于迟钝符的抗性也提高了不少，实在感觉困难的话就尝试洗点走忍者手里剑流取胜吧。

支线任务4

落单小童

任务等级	155
报酬（首次完成）	水神切兼光（太刀）、爱字前立头盔、最高级漆×5、金钱49200、精华165552
报酬（第二次以后）	刀（神器以下）、头部防具（神器以下）、最高级漆×5、金钱49200、精华165552

地图和“妖怪之里”相同，不过行进路线和主线相反，最后找到失散的木灵即可完成任务。

支线任务5

化为血肉

任务等级	171
报酬（首次完成）	生剥鬼之角×2、细长颈椎×2、最高级铁铸块×5、金钱72000、精华152964
报酬	最高级皮甲片×3、最高级皮绳×3、最高级铁铸块×3、金钱72000、精华152964

地图和“独眼龙之城”相同，不过行进路线和主线也是反过来的，最后要面对的是各位玩家的老朋友——怨灵鬼，不过和怨灵鬼交战时要小心边上塔楼里的火枪兵的干扰。而且怨灵鬼的血量低于一半时身边还会刷出生剥鬼作为援军。



支线任务6

牛鬼

任务等级	174级
报酬（首次完成）	髯切•腾丸（风属性双刀）、土魂石×3、最高级玉钢×5、金钱54900、精华158364
报酬（第二次以后）	双刀（神器以下）、最高级玉钢×6、金钱54900、精华158364

同样是纯杀敌任务，敌人总共四波，分别为第一波：乌鸦天狗 ×1、独眼小僧 ×1；第二波：妖鬼 ×1、生剥鬼 ×1；第三波是一只黑色的会使用火炮的妖鬼以及一只生剥鬼；最后会出现尸狂 ×2，武器分别是大太刀和双刀。

支线任务7

龙之臂膀

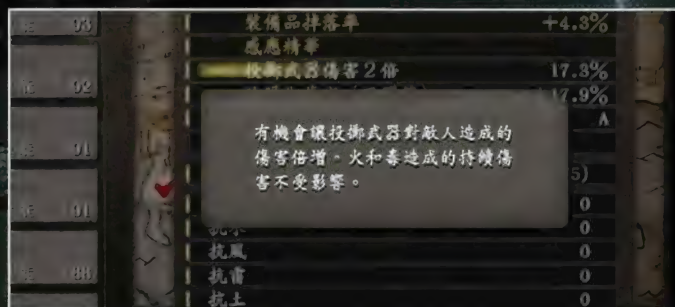
任务等级	175
报酬（首次完成）	近战武器（神器）×2、防具（神器）×2、金钱27600、精华80082
报酬（第二次以后）	近战武器（神器）×2、防具（神器）×2、金钱27600、精华80082

东北篇的最后一个任务，威廉要同时面对片仓重长和伊达成实（人形）这两个 BOSS。人形伊达成实比妖怪形态弱了不少，使用大太刀作为武器，血量在一定以下时会发动土属性的守护灵攻击。片仓重长在单挑时会觉得很弱，但在这场 1 对 2 的战斗里，他的各种忍术道具就会让玩家感到非常烦躁了。总体来讲基本方针还是优先干掉其中一个，不过这个任务场地不是太大，靠正攻法并不太容易拉开这两个 BOSS 之间的距离，需要充分利用提马鹫守护灵的强制倒地以及各种忍术阴阳术道具。由于他们使用的都是重武器，出招时韧性较高所以切忌拼血。



番外篇 忍法皆传

《仁王》在1.08版中新增的概率投掷武器增伤2倍的词缀，让以手里剑和苦无作为主要攻击手段的远程忍者流一下子成神，但实际上因为在之前的1.06版中强化了忍术中的各种投掷武器的伤害，因此即使没有那么多暴力词缀，远程忍者流也已经成为能够帮助玩家攻关的手段之一，对于刚刚完成一周目，攻略东北篇和“强者之道”感到困难的玩家，下面介绍一套低配版的远程忍者流的角色定制方案来帮助各位攻关。



▲一定概率投掷武器伤害2倍词缀是打造远程忍者流角色的最终目标。

装备：伊贺忍者首领套装（伊贺上忍一套+鬼泪村正+鬼牙锁链），这些装备直接打修行所的忍道·奥传任务（单挑服部半藏）都可以刷出，刷不出武器的话也可以去刷“强者之道”的“恶鬼栖息之岛”的血刀塚即可。2件套的九十九武器结束后回复忍具效果大幅度提升了玩家的续航能力。

守护灵：猫又+玉兔（强化投掷武器伤害）、猫又+成釜狸（强化九十九武器结束后回复忍具数量）、绫蝙蝠+猫又（增加背后伤害+忍具消耗降低）这三种都不错，玩家可以根据需要进行选择

能力加点：体12和技13必须（保证穿上伊贺上忍装备）、咒8（使用迟钝符）、灵25（足够装备远程忍者流相关守护灵）。其余尽量全部加在忍上，如果只需求猫又投掷武器增伤的基础能力的话，那么只需灵15，足够发挥绫蝙蝠的能力即可。由于几乎不会和敌人进行接近战，所以体和心不怎么需要提升（担心生存的话可以适当提升一点，但真不需要太多）。

把忍术技能该点的点上之后，一个低配版远程忍者流的角色就算暂时打造完成，想要进一步提升战力的话，可以考虑洗出在手套上洗出诸如有概率不消耗忍术道具、手里剑伤害增加，投掷武器伤害增加、手里剑投掷速度增加等词缀。这样，120多级的角色就可以打出手里剑1000左右，苦无1900左右的伤害，部分BOSS战瞬间会变得异常轻松。

至于高配版的远程忍者流？全身洗出概率投掷武器伤害2倍的词缀（出现几率极低），就可以享受瞬间秒敌的快感了，祝各位刷好（远目）。

东北篇新增奖杯获取心得

名称	杯种	解锁条件
与半藏重逢	铜	完成“妖怪之里”。
复苏的野心	铜	完成“独眼龙之城”。
延烧的战火	铜	完成“追逐灵石的女人”。
攻破奥州	铜	完成东北篇所有任务。
超越修罗者	铜	完成修罗之道所有任务。
奥州的向导	铜	回收东北篇所有木灵。
穷极大太刀者	铜	学会大太刀的奥义技能。
身负神器之人	铜	除配件外，所有装备部位都装有+15的神器。
秘密温泉爱好家	铜	泡过东北篇所有温泉。
了解女性之人	铜	于复制女性样貌的状态下完成任一个任务。
宛如猛虎之武士	铜	完成“龙之臂膀”。
完全压制青叶城	铜	完全攻破“独眼龙之城”的青叶城三重箭楼。
名号守护者	铜	于“独眼龙之城”中听完片仓重长自报名号。

部分奖杯说明

超越修罗者

完成“强者之道”的“女王之眼”任务后即可解锁三周目难度“修罗之道”，而此杯要求在三周目难度下完成包括逢魔、修炼所和1.03版追加的十个高难度任务在内的全部任务，相当于在最高难度下把整个游戏再重新通关一遍，真·最难奖杯不解释。

奥州的向导

东北篇的木灵数量和本篇各章节一样还是25个，分别是“妖怪之里”10个，“独眼龙之城”6个以及支线任务“金色的赝品”9个，各位可以根据前文的流程攻略收集即可。

身负神器之人

最新版本下装备的强化上限增加到了+20，而要获得强化值更高的素材就必须打“修罗之道”的高等级任务了，“修罗之道”下敌人掉落的神器装备强化值基本都是+9、+10起，因此要凑一套全身+15的装备难度并非很高……前提还是得有足够的金钱。

秘密温泉爱好家

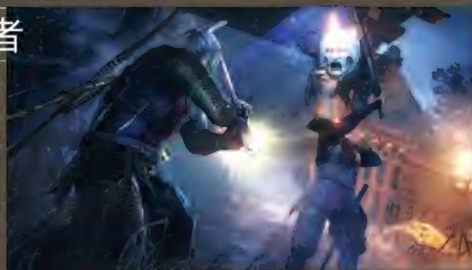
要注意“独眼龙之城”这关有两个温泉，“妖怪之里”和支线任务“金色的赝品”也各有一个，总共是4个温泉，具体请参见前文的流程攻略。

完全压制青叶城

“独眼龙之城”这关总共有4座三重箭楼，其特征是里面有忍者敌人，且上到顶楼后的常世中会出现蓝色妖鬼，将蓝色妖鬼在内的全部敌人击破即算压制该箭楼，全部4座箭楼压制后可获得此杯。具体请参见前文流程攻略。

名号守护者

搞笑奖杯，在和片仓重长交战时不要急着出手，听他讲完台词即可获得此杯。



文 八重樱　美编 Juxi



正如之前所猜测的那样，《尼尔 自动人形》流程中玩家会遇到的三扇有道款机器人挡路的门，其实正是DLC的斗技场。首个DLC《3C3C1D119440927》已经在5月2日上架，港服售价为109港币，容量为3.5G。

DLC的内容包括了2B、9S和A2三人的换装衣服各一套、三个斗技场、一个社长战和一个新增结局【3C3C1D119440927的含义为3套服装（Costumes）、3个斗技场（Colosseums）、1个社长挑战（Dream）、1个日期（11944年9月27日）】。这其中，三个斗技场均有高难度挑战，各位动作游戏爱好者们大可前来一试，感受一下横尾与白金结合之后的丧心病狂。

尼尔 自动人形		Square Enix（PS4）
NieR:Automata/ニーア オートマタ		动作角色扮演　中文版
2017年4月27日	本地1人	无对应周边
售价为398港币		

游玩DLC的前提条件是需要流程通关。读取通关存档，选择沉没都市之后的章节，在存档点处就可以收到一封寄件人不明的邮件，信的内容是乱码。阅读这封来信之后，在沙漠地带、沉没都市和森之国三处会开启斗技场（也就是之前流程中无法进入的那三扇门）。

注：如果出现收不到信、或是收到信件后目的地处没有任务NPC等情况，请重启PS4。

水没都市 赌博斗技场

挑战共分为E、D、C、B、A、S和EX总计7个等级，难度不断增强。玩家最初只能从等级E开始挑战，每打通一个挑战，就会开启下一个难度。

E～S挑战只限定不能使用道具，并没有其他苛刻的条件，玩家等级在LV99且装备强力晶片的话可以轻松取胜。打通等级E即可入手各色发色（女性角色限定），打通等级S可入手2B的专用装备"暴露的女性服装"。

打通等级S之后，"赌博斗技场"这个分支任务就算完成了。与此同时，会追加极为恐怖的等级为EX的挑战。

等级EX的挑战强制为困难难度，也就是说玩家无法使用自动系的攻击晶片，无法使用回复道具，并且敌人对角色造成的攻击全部为一击必杀。

挑战中出现的敌人等级全部都在LV130以上，即便玩家已经满级，也很难对敌人造成巨大伤害。更丧心病狂的是，这场车轮战中还存在像战车、歌姬这样的BOSS级敌人，最后甚至还要同时挑战黑化的亚当和夏娃……那酸爽，真是谁玩谁知道。



推荐装备：

●小型剑：古代霸王（作用是可以清理掉恼人的弹幕）

●长枪：纯白矜持（作用为满血时攻击力上升，长枪的攻击距离长，战斗时也相对安全很多）

推荐晶片：

●武器攻击力UP+8（攻击力提升100%）

●闪避行动距离UP+8（移动距离变成3倍）

●重新启动+8（死亡时50%概率复活）

●超频+8（精准闪避后5.5秒内魔女时间效果）

其他晶片玩家可根据自身需要自行搭配，比如冲击波、暴击UP这些也都比较实用。另外基础类晶片，如OS晶片、HUD：显示敌人情报、HUD：技能量表这些也都还是要装备上的。

推荐POD：

●A060：P护盾（短时间内张开防御物理攻击的护盾，可在自爆兵出现前开启）

总的来说这个挑战没有什么投机取巧的打法，多回避、勿贪刀是基本。还需要一点点运气，毕竟"重新启动+8"也只有50%的概率。三名可操作的角色中，使用A2是相对容易一些的，不停地开暴走模式战斗输出相当可观，装备上"攻击时回复HP+8"之后续航能力也会大幅提升。擅长玩射击游戏的玩家也可以使用9S，但9S打亚当和夏亚会很吃力。

打通该挑战后除了可入手大量+6的晶片外，还可入手"禁忌的果实×10"。其效果是，吃一个玩家等级下降10……

（如果玩家实在打不过，又特别想完整感受一下这个任务有多么丧病的话，也可以开启除错模式。同时按下触控板+R2键，选择"棋子工具"，第一列的第4个0是玩家HP不减少。但相应的也无法存档。只能单纯地体验一把……）

沙漠地带 沙漠的试炼

挑战共分为 1 ~ 7 总计 7 个等级，每个挑战都有相应的制约条件。

考验 1（建议 LV25）：不许使用 POD。

考验 2（建议 LV35）：不许使用回避。

考验 3（建议 LV50）：3 分钟内打倒全部敌人。

考验 4（建议 LV60）禁止开灯。

考验 5（建议 LV70）：禁止掉到地面。相对有难度的一个挑战，建议装备上“射击攻击力 UP+8”和“冲击波 +6”的芯片。

考验 6（建议等级 LV80）：不受伤。可在简单难度下开自动模式完成。

考验 7（建议等级 LV90）：5 分钟内消灭 100 个敌人。这个挑战建议用 9S 来做，毕竟 9S 在入侵敌人时是不计算时间的。

完成考验 6 可入手“沙之面具”和 A2 的专用装备“毁灭世界的男人衣服”。

完成考验 7 可入手“制约之证”，效果为无法取得经验。搭配“禁忌的果实”一起使用，就可将角色等级强制锁定在 LV1。



森之国 地下斗技场



9S 的专属挑战。同样是有 7 个等级，需要 9S 操控其他机械生命体去战斗。选择任务之后去左右两边和想要控制的机械对话即可。

等级一 ~ 等级六都可以用大机器人配合手枪来搞定（大机器人就是受理台右侧中间房间中体型中等的机械生命体），L1 键是往空中发射散弹，□键是正前方的射击。大多数敌人按□键连射就可以搞定。敌人的落点会提前标注在小地图上，到相应的位置坐等其降落后马上攻击就可以轻松取胜了。

同样，打通等级六后会出现 LV99 的 EX 挑战，依旧是无法使用自动晶片战斗。消灭几波敌人后最后会出现正宗。正宗的基本攻击手段是跳起后在地面上砸出两圈向外扩散的火焰波，故这场战斗使用浮空系的机械生命体会容易一些（在受理台右侧的第一个房间内）。基本战术就是与敌人拉远距离后保持锁定状态绕着场地边绕圈射击，虽然打起来节奏较慢，但却是最为稳妥的战术。注意持盾的敌人，要绕到其背后才能构成伤害，但远距离时它会时刻面对玩家，故而只能先消灭其他敌人，最后紧贴在持盾敌人身边绕到它背后输出。

胜利后入手道具“正宗的面具”，效果为操纵敌人时机体等级上升 30。

完成上述三个斗技场挑战后（无需完成 EX 难度），到存档点处可收到一封寄件人不明的新邮件。

阅读邮件后传送至游乐园废墟，和目的地处的机械生物对话选择“前往★”，乘坐电梯来到地下后往右一直走到尽头，调查电视。

依次选择 01 月 30 日、06 月 03 日和 09 月 27 日的选项，全部操作完毕后就可以欣赏到《与生命相称》这首印象曲的 MV 了。

之后分支任务“神秘招待状”完成，保存后存档处出现新图标。

读取该存档后，从邮箱中收到报酬“唱片：3C3C1D119440927”。

社长讨伐战

完成沉没都市的赌博斗技场挑战之后，进入斗技场内，在入口左侧尽头会找到一名秘书抵抗军，和她反复对话后就可以挑战 SE 和白金工作室的两位社长大人。首先登场的是 LV85 的 SE 社长松田洋祐，HP 下降到 50% 时白金社长佐藤贤一也会登场。HP 为零时，两位社长会飞到空中，此时攻击他们是无效的。社长会发射大量人头弹幕，绕着场地边缘跑就可回避掉，待社长们自爆就算胜利了。

中日译名对比

人物

中文	日文
帕斯卡	パスカル
安妮莫宁	アネモネ
迪瓦菈	デボル
波波菈	ポポル
悠娜	ヨナ
艾米尔	エミール
怪卡丝	ジャッカス
恩格斯	エンゲルス

地点

中文	日文
抵抗军营	レジスタンスキャンプ
废墟都市	废墟都市
水没都市	沉没都市
游乐园	遊園地
工厂废墟	工场废墟
帕斯卡村	パスカルの村



设定

中文	日文
地堡	バンカー
人造人	アンドロイド
寄叶	ヨルハ
黑盒	ブラックボックス
机械生物	機械生命体
飞行装置	飞行ユニット
形态计划	ゲシュタルト计画（完全形态计划）
人工生命	レプリカント

系统

中文	日文
骇客	ハッキング
除错选单	デバックメニュー
辅助机	ポッド
插入式晶片	プラグイン·チップ
无线存取点	アクセスポイント
籍传送移动	转送による移动
邮箱	メールボックス
游戏中心	ゲームセンター
支线任务	サブクエスト



Wii U / NS	
塞尔达传说 荒野之息	**Nintendo**
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	动作角色扮演 日版
2017年3月3日 本地1人	无对应周边
售价为NS/Wii U：6980日元	

文 纱迦 美编 NINA

虽然2017年才过4个多月，但是年度游戏的桂冠似乎已经非《塞尔达传说 荒野之息》莫属。尽管年内还将有《荒野大镖客2》这样顶级大作，但要知道《塞尔达传说 荒野之息》还有两个DLC，也就是说还能变身两次！扯回正题，虽说游戏已经发售两个月，但相信还有不少玩家仍奋战于海拉尔大陆，而有关这片神奇大陆的种种秘密还在不断发掘中。本期杂志就来一次久违的总结，为大家介绍一下各种另类玩法和相关发现，相信能够帮助大家更好地了解游戏的过人之处。

关于更新

截止本文完成为止（5月4日），本作已经推出了多次更新。这些更新带来的最大变化，就是缓解了拖慢掉帧的情况。如今游戏虽然还是存在类似的问题，但已经比最初的版本好了不少。只不过这种变化是以牺牲了部分特效来实现的，最明显的例子就是在大师之剑所在的海拉尔大森林中心，最早可以说是卡成狗，如今则好了很多，只是空中飘浮的各种萤火、胞子也少了很多。

这个变化对于部分玩法也有影响。在415期杂志中我们曾经提到过速刷木箭的方法，就是在フィロ-ネ地方（Faron）的フィロ-ネ草原（Faron Grassland），テホタ湿地（Nautelle Westlands）的东边，勾引6个弓骑兵射箭。在更新之后同屏显示的木箭数量大幅减少，大约捡十来支箭后就不能再捡，必须原地存档再读档一次才能重新捡。不过总的来说影响不大。

此次更新后还有一个很便利的设定，就是可以让语音和文字按不同语言呈现。文字语言将和主机设定保持一致，而语音语言可以在游戏的标题画面中更改。虽说本作的语音不多，但就算是简单的语音也是分多国语言录制的，值得一试。

除了上述变化外，本作通过更新对一些细节也进行了修改，例如升级装备所需的星之碎片数量变少、狼林克20心的BUG修正等等，这里就不一一列举了。

关于完成度

相信很多玩家都有冲击100%完成度的想法。本作同样有完成度的设定，要想查看当前的完成度，首先需要玩家通关一次，只有通关存档才能查看完成度（即有★记号的存档）。查看的方法是打开地图，画面左下角有一个XXX/100%，这就是完成度了。

可能有些玩家会跳脚了：什么？我120个祠、42个祠挑战、76个支线任务全部完成外加通关，怎么完成度还不到30%！其实游戏并没有统计错误，只不过完成度的算法比较特别。关系到完成度的内容，只有4大类，分别如下：

· 解放四大神兽（即主线迷宫）
· 通过120个祠
· 找到900颗种子
· 发现约226个地名

以上加起来一共是1250项，每一项都是0.08%的完成度，加起来正好就是100%完成度。

可能有些人会质疑：如此说来，900颗种子就占了72%的完成度？没错，就是这么设定的。惟一不确定的就是地名，实际上是少于226个的，因为有些地名是一次性增加0.09%，所以总数会低于226个。而支线任务和完成度毫无关系。

而这226个地名也是100%完成度里最坑的地方。在游戏中只要爬上各区域的塔顶，就可以解开该区域的地图，这是大家都知道的。然而这种情况下解开的地图并不包含全地名，很多地方都需要玩家实际到达才会在地图上显示地名。关于900颗种子，其实如今相关的资料已经不少了，像5月下旬出版的《掌机王PLUS 6》里就会有攻略地图。但是全地名目前的资料还很少。如果想补齐的话建议先找齐900个种子再来补，最容易错过的地方就是桥，除少数大桥外几乎所有的桥都需要玩家亲身到达才会显示地名。另外平时多沿大路走，看到奇形怪状的地方就过去看看，往往就能发现不少地名。

最后补充一下，如果想知道自己拿过多少颗种子，可以在读盘画面中查看。



▶有的时候，从祠里出来，映入眼帘的就是一幅绝景，走得太快，或许就会永远错过它。摄于シ・ヨタの祠（Shai Yota Shrine）门口。

最高输出

讨论最高输出一向是 RPG 玩家热衷的事情。在本作中说到攻击力，那自然是有 1.5 倍攻击力加成的蛮族套装。但是蛮族套装并不是最高输出的首选，原因在于蛮族套装的加攻效果等同于顶级加攻料理的效果，两者不可共存。既然如此，那就要找一套能够和加攻料理共存的加攻套装了，答案很明显了 ：古代兵装套装。

装备全套强化后的古代兵装套装时，可以获得 1.8 倍攻击力加成的超强效果，不过仅限古代武器。重要的是，这个 1.8 倍可以和料理的 1.5 倍共存。这样组合起来就很夸张了，而且古代兵装套装的防御力也胜过蛮族套装，除了造型差点儿外可谓完美。当然，前提是必须使用古代武器，也就是守护者使用的武器。

兵器攻击力排行方面，双手剑前 3 名分别是 78 攻的兽神の大剑（Savage Lynel Crusher）、72 攻的近卫の两手剑（Royal Guard's Claymore）、60 攻的ガ - ディアンアクス ++（Ancient Battle Axe ++）；单手剑前 3 名分别是 58 攻的兽神の剑（Savage Lynel Sword）、48 攻的近卫の剑（Royal Guard's Sword）、40 攻的古代兵装·剑（Ancient Short Sword）和ガ - ディアンナイフ ++（Guardian Sword ++），攻击力 30 或 60 的大师之剑另算 ；枪前 3 名分别是 32 攻的近卫の枪（Royal Guard's Spear）、30 攻的古代兵装·枪（Ancient Spear）和兽神の枪（Savage Lynel Spear），20 攻的ガ - ディアンランス ++（Guardian Lancer ++）比较惨，只能并列第 8 名。尽管古代武器在每一类里都不是攻击力最高的，但在 1.8 倍加成下都是当之无愧的最强武器，再配合加攻的料理，十分夸张。

另外需要说明的是，游戏中获得的装备有几率随机附加一个效果，包括范围扩大、耐久上升和攻击力提升，弓则还会多出一个连发效果。以上列出的攻击力都是基础攻击力，如果刷出加攻的版本攻击力能大幅提升。像笔者就刷出过 115 攻的近卫の两手剑。因此要想打出最高输出，就需要获得一把有攻击力补正的ガ - ディアンアクス ++，再穿古代兵装套装，并吃顶级加攻料理。

偷光之弓

按照正常流程，光之弓是最终决战时塞尔达公主给林克的武器，通关后继续游戏时并不能拥有这把威力大且箭数无限的神弓，但如今有办法可以把光之弓偷出来正常使用，下面就来传授具体方法。此法对应目前最新的 1.2.0 版，但要注意的是此法有风险导致玩家的存档报废，虽说操作正常可以完全避免这个问题，但不排除下次更新之后就彻底挂掉的可能性，所以在使用前还请大家慎重考虑。（要怪就怪任天堂只给本作留了 1 个手动档位吧！）

首先请打到最终决战前手动存档，请注意务必不要覆盖了这个档，不然就没办法救回来了。之后战胜最终 BOSS 的第一形态，接下来是骑马用光之弓彻底击败魔王，此 BUG 也正式开始了。

1. 骑马来到后图所示的区域，这是最终决战场地的边缘，会出现光之壁制止玩家前进。

2. 接下来需要骑马卡墙角，这是最难的一步，具体很难描述，大致就是左右都有光之壁时下马，如果成功的话林克就会来到光之壁外。

3. 此时还没有成功，你需要一边远离光之壁，一边不断呼唤马。推荐使用无限口哨奔跑大法，即奔跑时按住方向键的↓不放的同时连点 B 键。如果马成功来到林克身边，就基本成功了。

4. 这时屏幕上还是会继续显示 BOSS 的血量，林克不能使用传送，不能与人对话，先不去管这些。直接骑着来到ハイリア大桥（Brideg of Hylia），然后沿路前往南方海边的ウオトリ - 村（Lurelin Village）。

5. 此时尽管 BOSS 的血条没了，但林克的行动依然受限。来到村中猜宝箱的房子，看不到老板。不过只要调查宝箱，老板就会现身对话。之后结束对话，在火堆处切换时间制造自动存档。

6. 之后读取这个自动存档，再去偷开一次赌场的宝箱，即可大功告成。此时就可以在没有任何限制的情况下使用光之弓了。

7. 如果靠近最终决战的场地，还是会再次触发 BOSS 的血条，不过此时只有部分功能受限。如果离开后还不能恢复，就重复 5 和 6 的步骤。如果想再挑战最终 BOSS，需要利用野生骑马的敌人。将这种敌人打下马后，它的马会向四处奔跑，如果往光之壁跑的话就可以重新进入其中。

虽然光之弓很爽，但毕竟是利用了游戏的 BUG，风险较高，还请大家自行斟酌。


■光标所指的位置，就是使用此BUG的地点。


■在这个角落里尝试，当四处都出现光之壁时下马，就有几率被挤出去。


■猜宝箱的房子大家应该不陌生，可以用S/L来无限刷钱。


■使用此BUG后，被邪恶笼罩的海拉尔王城就会在地图上消失。不过只要靠近后王城还会出现，最终BOSS的血条也会恢复。

图鉴和拍照

相信每个玩家都有随手拍照的习惯，特别是拍下新生物、新装备时，还可以顺手开个图鉴。虽说图鉴可以在完成支线任务后直接花钱购买，但大部分人应该还是想用自己的手来完成图鉴。不过这样一来，问题就出现了。如果你有买过图鉴，不难发现，官方图鉴所使用的照片，素质之高不是玩家自己拍所能比拟的。官方图鉴的每张照片都堪称教科书级别，相比之下玩家的随手拍就要寒酸得多。没有对比，没有伤害，不少玩家在发现这个事实后，都忍不住有删掉自己照片的冲动。然而事实是残酷的，你只能重新拍一张照片来替换，并不能直接使用官方版。

既然拍照水平比不过官方，就有玩家另辟蹊径，在创意上下工夫。素材可以拿出来丢到NPC或怪物身边，拍摄它们的反应 装备可以装在身上，然后摆造型。如此一来，也算是有了抗衡官方图鉴的底蕴。这里就为大家传授一下拍照的秘诀。想必大家都知道，拍照时如果按下X键就可以自拍，自拍时配合左摇杆的上下左右，可以摆出4种造型。不过很多人都不清楚的是，自拍时按住ZL键不放，再配合左摇杆的上下左右，则可以做出不一样的武器造型。而且武器造型还会和当前装备的武器有关，其中单手剑有盾无盾还有不同动作。例如单手剑无盾时按住ZL键+左摇杆←，就可以做出指天剑的造型。知道这个秘诀后，各位想必能拍出各手丰富的照片吧。


■来一张指天剑的造型！


■本期最佳，不解释！

磁铁开船

这是比较早发现的一条秘技，不过杂志上还没有介绍过。游戏中的木筏，正常情况下是需要使用芭蕉扇来扇动的，不过利用磁铁可以更方便地开船。方法是丢下一个金属武器在木筏上，武器越长越好，最好是表面凹凸不平的。之后让林克和武器隔着桅杆使用磁铁，也就是“人·桅杆·武器”这样的情景。这时用磁铁吸住武器，按方向键的↓用力把武器往回拉，由于中间隔着桅杆，武器拉不过来，因此就产生了动力让木筏动起来。

这个设定在现实中当然是不成立的，不过放在游戏里感觉还挺合情合理。当然刚使用的时候还是会觉得有些不方便，甚至总是找不到窍门，不过熟练后就很轻松了。此法对部分武器无效。



飞空艇

这是一个非常厉害的秘技，活用之后就可以开着飞空艇在海拉尔大陆上空四处飞翔，但是难度也非常大。要想实现这条秘技，只需要两个条件：一辆矿车和一个中型铁箱。矿车推荐去ゴロンシテイ（Goron City）旁的シモ·イトセの祠（Shae Mo'sah Shrine），在祠旁的山下、熔岩的轨道上就有一辆矿车。中型铁箱不是很方便找，推荐是用amiibo直接召唤（例如本作的守护者）。如果没有的话就要多费一番工夫，需要去如图所示的地方，这里有不少中型铁箱，但首先要将这里的敌人清掉。

你可以把矿车搬到这里来，也可以把一个铁箱搬到矿车那边去。两种选择各有好处，把矿车搬来的好处是可以尝试多次，把铁箱搬去的好处是容易成功。之后用磁铁把铁箱放到矿车上，注意放得越正越好。之后让林克站到箱子上，对矿车而不是铁箱使用磁力。接下来就是最难的一步了，当使用磁力后，矿车会不受控制地开始移动，这个时候如果把右摇杆往上扳，矿车就可以飞起来，但是这个步骤很容易失败，因为矿车会在空中倾覆。如果等矿车完全静止的话，那么磁力就会自动切断，同样会失败。所以说在轨道上尝试会简单很多，因为轨道限制了矿车的左右移动，这样很





容易就能飞起来。但如果在轨道上尝试的话，一旦失败就落入熔岩了，没有第二次机会。而读档之后只能保留矿车，运来的铁箱会消失。

总而言之，如果能飞起来，也不要掉以轻心，因为如果掌握不了平衡的话还是会掉下来。熟练之后就可以开着飞空艇到处飞翔，当然，只要切断磁力就会失效，不过也能因此看到平时不一样的美景了。



妖精突破上限

游戏中在大精灵之泉抓来的妖精是十分好用的道具，它会在林克的生命值耗尽时自动补充 5 颗心，而且没有冷却时间。从某种意义上来说可以说是比水神兽更好用的利器。不过如此强大的道具，自然得有所限制，游戏中规定林克最多只能获得 5 只妖精，当林克身上有 5 只妖精时大精灵之泉不会再出现新的妖精。但利用以下方法可以突破这个上限，最多可以持有 11 只妖精。

当林克身上有 5 只妖精时，来到任意一个大精灵之泉，这时看不到任何新的妖精。现在打开背包，把 5 只妖精拿在手上，然后返回游戏中，这时你会发现妖精又出现了。注意接下来点一下左摇杆蹲下，这样会取消手持的动作，但妖精依然存在，那么就可以回收妖精了。这时你最多可以获得 9 只妖精。如果还不满足的话，就把身上的妖精数量变为 7 只，多出来的可以用掉或者放生。

当身上有 7 只妖精时，来到另一个大精灵之泉。打开背包，把 5 只妖精拿在手上，然后返回游戏中，这时妖精又会出现，只是数量不定，从 1 ~ 4 只均有可能。然后还是按左摇杆蹲下取消手持，之后回收妖精即可。由于最多会出现 4 只，所以林克身上最大可以同时持有 11 只妖精，等于多了 55 颗心，十分给力。



NPC趣谈

除了在各种支线中充当委托人外，本作中 NPC 的地位并不高，大部分时间林克都在荒野中独自奋战。不过本作并没有因此而省去对 NPC 的刻划，事实上挺多 NPC 的背后都有一些有趣的故事。例如在一开始的カカリコ村（Kakariko Village），半夜会有一个老头子在别人的萝卜田里乱跑，这时候与他对话他会心虚地告诉你真相，原来他年轻时和萝卜田的主人有过一段恩怨。而村里还有个老婆婆将梅树视为自己的生命，不允许林克进去踩踏。但只要夜半无人时进去把梅树全部炸掉，第二天老婆婆就会哀叹自己命不久矣。在ハテノ村（Hateno Village）和一位小女孩对话，她会跳奇怪的舞给林克看。是谁教她这么奇怪的舞呢？答案就是为林克造房子的那位人妖兄，与他对话就可以看到他教授原版的舞蹈，真是可怕。还有ゲルドの街（Gerudo Town）的恋爱教室，内容都是一些乱七八糟的问题，还有人报料说老师其实是单身。

本作的 NPC 行为和台词都不是一成不变的。他们都有自己的作息时间，而当林克换上不同的衣服时还有不同的表现。裸装、女装、暗黑套装是比较容易引起 NPC 反应的衣服。此外部分 NPC 对大师之剑有明显的反应。有兴趣的话大家可以自行研究。



▲カ-ル山（Tuft Mountain）上的心形池。

杂项

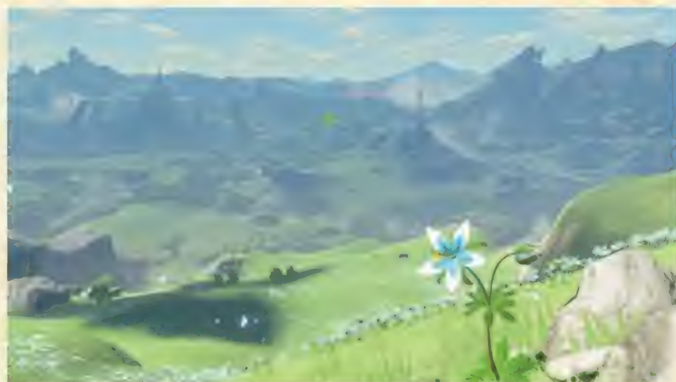
其实在《塞尔达传说 荒野之息》的世界中，还隐藏着很多有意思的发现，其中不少已经在之前的攻略和研究中提过了，还有一些与主线和支线有关，限于篇幅这里就不多说了。本作的完全攻略将刊登于《掌机王 PLUS 6》中，欢迎收看。最后补充一点琐碎的心得。

· 在每个马宿都会遇到一只狗，这些狗其实都关系到特殊报酬，方法就是提高狗的好感度。只要拿出肉放在狗的面前，狗就会开心地吃起来。吃到好感度足够后，它就会领着林克去发掘隐藏的宝箱，用磁铁即可获得。

· 新手对于拥有一击死威力的落雷那是谈雷色变啊，不过后期有了雷无效的装备后，就可以用雷来对付敌人了。方法是雷雨天将金属装备放在地上，然后将敌人勾引过来，等雷一劈，整个世界都清净了。但是穿着雷无效的装备直接去勾引敌人是不行的，因为靠近你的敌人也会享受雷无效的加成，只掉那么一点血。

· 沉默公主（姫しずか /Silent Princess，图鉴编号 196）是本作中的一个重要道具。它除了是部分装备的强化必须品外，更重要的是在海拉尔大陆有着真爱的含义，传说中如果将它送给自己喜欢的人，两人就可以永远在一起。游戏中凡是塞尔达公主和林克的剧情中都基本少不了这种花的存在，而且越往后就越多。结局更是漫天花瓣，真结局的最后更是还有特写。（题外话 :在最后一段回忆中，当塞尔达公主抱着倒下的林克时，旁边都是心形的小花。）至于这种花的来历，则是出自于现实世界中的一个土耳其童话，大致内容是王子因 3 次弄破老婆婆的水瓶而受到只能爱上沉默公主的诅咒，之后王子历经千辛万苦才见到沉默公主，最后用三个故事巧妙地引得公主发声，从而抱到美人归。有兴趣的玩家可以去搜索来看看。（国内一般翻译为“圆球公主”，不是“沉默公主”。）

· 要说海拉尔大陆最吸引人的地方，还是种种令人难忘的景色。本文选取了一些令笔者难忘的画面和大家分享，也欢迎玩家来信与我们分享自己的精美截图。



软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

从本期开始，“软硬兼施 SP” 将加入 NS 版块，让我们鼓掌三分钟！今年接下来的硬件主角，应该就是微软的天蝎了。目前有消息说天蝎将内置电源，并支持 4K 分辨率的录像和直播。如果消息属实的话，那天蝎的确是无比强大了。那么问题来了，现在有哪个视频网站支持 4K 直播呢？

文 月下雪影 美编 NINA

价格行情
——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版、64GB记忆卡，HENkaku自制系统）	2150元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		2190元
近期推荐购入指数		7



▲曾经作为PSV卖点的near即将停止技术支持，这被很多人解读为PSV即将退出掌机舞台。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版、3.63系统）	1100元
PSV-2000主机（港版、3.63系统，破解PSP模式）	1200元
PSV-2000主机（港版、64GB记忆卡，HENkaku自制系统）	2150元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSV原装耳机（港版）	120元
8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：距离今年的E3还有一个月的时间，不少掌机玩家又开始在热议次世代PSV亮相的可能性。毕竟近段时间索尼对PSV的态度变得冷淡，半年多的时间里，只在上个月对主机系统进行了一次更新，推送了3.65版本，更新的内容也只是改善系统的稳定性。而再之前的3.63更新，还要追溯到去年11月1日，这样的时间跨度不可谓不长。另一方面，SIE也决定在今年7月底，停止对near和Live from PlayStation两款PSV应用的技术支持，Live from PlayStation上个月已经从PS商店里下架。再加上具有便携形态的Nintendo Switch的推出，很多玩家都认为今年E3是宣布PSV次世代掌机的最好时机，否则PSV的前景可能会不太乐观。不过从目前的消息来看，索尼还并没有发布PSV2的计划，PSV至少还会继续战上一年。从目前的市场上来说，全新可破解的PSV存货已经极少，售价也逐渐走高，很多商家甚至要求同购64GB的记忆卡才能出售破解主机，这样一来购机的费用要达到2100元左右。考虑到主机的寿命开始接近末期，对于选购破解主机的玩家，我们建议考虑成色较新的二手主机来体验，而非破解主机目前市场上的版本大多数为3.63，可以破解PSP模式，并在PSP模式下运行各类模拟器，这点上期已经提过。目前不可破主机的售价1100元左右，如果要破解PSP模式会额外多收100元，这点玩家可以按照自己的需求来出手。

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1550元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1590元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：虽然任天堂前不久刚刚发售了Nintendo Switch，但对于3DS来说并不意味着结束。不仅如此，任天堂还在上个月底发布了去掉裸眼3D功能的new 2DS LL来继续提升主机的装机量量。全新的new 2DS LL和之前的2DS不同，采用的是主流折叠式设计，而且不局限于美国发售，new 2DS LL会同时在日本国内上市，7月13日发售的日版官方定价是14980日元，随后在28日上市的美版售价则为149.99美元，折合人民币的价格在900～1000元之间，比起现有的3DS主机略低，对于不接受裸眼3DS功能的玩家来说，算是一个不错的选择。目前市场上N3DS LL的售价已经普遍在1550元左右，同捆32GB容量TF卡，采用A9LH破解，可升级至最新的11.4系统，至于小屏的N3DS市场上已经断货，玩家已经很难再买到，除非选购二手主机。所以综合来看的话，new 2DS LL也算是对市场的一个互补，想要购买的玩家可以开始攒银子了。



▲任天堂曝光的new 2DS LL显然是要想延续DS系列主机的生命周期。

主机及主要周边参考价格

N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1550元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	280元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

PS4 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	1999元
总计		1999元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

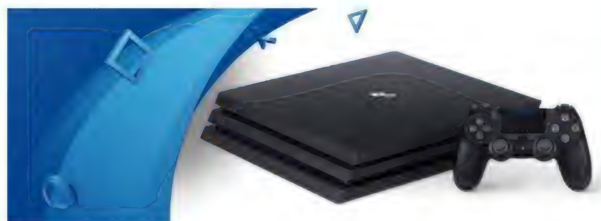
点评：如果你一直关注主机售价一定会发现，自从春节过后，PS4就开始“跌跌不休”，现在500GB的全新港版主机只需要1680元就可以买下，国行的500GB主机在线下渠道也只有1850元上下。无独有偶，虽然官方没有放出消息，但在电商平台，国行PS4 Slim 500GB版本的售价也早已跌到1999元，不再是2199元。或许这样的市场走向也在暗示索尼未来有调整官方售价的打算，说不定今年E3索尼就会上演一出现役主机降价硬怼微软“天蝎”的戏码，我们目前看到的都是布局已久的战略性调整。当然这些都是题外话，对玩家来说，降价无疑是入手主机的最好时机，尤其是对“天蝎”不感兴趣的玩家，只需要用不到2000元的价格就可以买到游戏阵容极佳的PS4 Slim，还是非常合适的。至于奇货可居的PS4 Pro，目前的港版已经跌到2950元左右，国行虽然在3月底公布了上市计划，但截止到5月中旬依然还没有发售的消息，照这样的进度来看，或许还存在不少的困难，如果不能等待的话，直接入手港版PS4 Pro也是不错的选择了。



▲PS4 Slim开始进入低于官方售价的稳定发展期。

主机及主要周边参考价格

品名	价格
PS4 Slim主机（500GB，国行）	1999元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Slim主机（500GB，港版）	1680元
PS4 Slim主机（500GB，港版）	1900元
PS4 Pro主机（1TGB，美版）	2950元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元



市场报价信息更新截至2017年5月11日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NintendoSwitch 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄、日版）	2300元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
总计		2360元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带Nintendo Switch机体支架一个、HDMI线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄一对、Joy-Con腕带两个、Joy-Con充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：经过了首发的高潮之后，Nintendo Switch的市场价格回归平静。目前红蓝Joy-Con手柄配色的主机，价格稳定在2380元，而纯黑配色的主机，售价在2300元左右。除了购买主机，最近也有很多玩家咨询Nintendo Switch是不是有一些必要的配件需要购买。当然！在上期提到的贴膜之外，玩家还有一件必备的周边，那就是Switch专用的PRO手柄。Pro手柄支持NFC感应，可读取amiibo，在家用机模式下，操作《塞尔达传说 荒野之息》的体验非常好，玩《马里奥赛车8》的漂移也会得到更佳的效果。另外，主机的收纳包也是必不可少的周边，对于Nintendo Switch，任天堂推出了官方的收纳保护包，目前市场上的价格在180元左右，附赠一张贴膜。不过从实际体验角度来说，很多玩家反馈官方的收纳保护包和市场上其他第三方保护包相比，性价比不算突出，实用性也算一般，看来任天堂在做周边配件上并不如做主机更在行，所以如果不是官方发烧友的话，可以考虑使用其他品牌的包包代替。除了这些必备周边之外，国内自制的白卡amiibo也是近来热门的周边，因为在《塞尔达传说 荒野之息》中，通过读取amiibo会获得很多珍贵道具和装备，单纯购买官方amiibo，其价格略高，所以市场上就出现了使用IC卡芯片模拟的白卡amiibo，其原理类似于公交卡一样，当然是商家买了空白的IC卡，在通过安卓手机刷写相应的bin来赋予amiibo的能力。这类白卡amiibo的售价在几元钱左右，制作精美的也不超过10元，比起官方的amiibo要便宜很多，对于有需要的玩家来说，购买这种白卡amiibo还是可以提升游戏体验的。当然未来我们也会抽出篇幅给大家讲解如何自制这样的白卡amiibo，有兴趣的玩家可以期待接下来的软硬兼施栏目。



▶自制的白卡amiibo成为很多玩家的必买周边。

主机及主要周边参考价格

品名	价格
Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄、日版）	2300元
Nintendo Switch主机（32GB，红蓝手柄、日版）	2380元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装Nintendo Switch Pro经典手柄	430元
任天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	180元
组装Joy-Con手柄硅胶套	20元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
HORI原装主机屏幕贴膜（9H）	150元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元



特别企划 SPECIAL FEATURE

异闻奇唱

浅谈《女神异闻录》到《女神异闻录4》的系统变迁

从1996年到2016年整整二十年中，"《女神异闻录》系列"脱胎自"《女神转生》系列"而自成一系，总共发展了五代六作，其中二代又分《罪》与《罚》两作，而三代则是一个分水岭，随着制作人的更替整个系统设计和剧本思路都有翻天覆地的变化。本文将会梳理介绍整个系列的系统设计发展轨迹，希望有助于想了解这个系列历史的玩家。

文 千里孤坟 美编 NINA

女神异闻录

发售日：1996年9月20日
平台：PS

在进入《女神异闻录》（以下简称《P1》）的话题之前，笔者不妨先从"《女神转生》系列"这个系列的起源开始聊聊，其实《P1》作为二十多年前衍生自"《女神转生》系列"的初创作，主要改变还是在剧本的叙事手法这一块上，从宏观的神魔大战转向微观的少年少女的成长，而系统方面两者可以说非常相似，和后来全新换面的《女神异闻录3》（后文简称《P3》）及之后的作品完全无法并列比较。而《P1》的核心要素有如下这些：

对话交涉系统：靠交涉可以更高效的完成战斗，而且《P1》的交涉比传统"《女神转生》系列"更复杂，把敌方恶魔的情绪分成恐惧、愤怒、开心、兴趣四维分类，适合喜欢看对话风味的玩家。这套机制自《女神异闻录2》（后文简称《P2》）取消后，直到最新作《女神异闻录5》（后文简称《P5》）才回归。

传统的RPG推进模式：有大地图和踩地雷遇敌等历史悠久的特征。和《P3》以后的按日程推进，可见遇敌迥然不同。

主视角迷宫：及至各类陷阱密布的复杂大迷宫，甚至还有专门以巫术地下城模式为核心玩法的里路线，精心设计的《P5》迷宫也没到这种核心向的程度。

恶魔合体系统：战力升级的最主要手段，从《P3》开始入坑的玩家都应该非常熟悉了，当然在《P1》中并不是以人格面具形式存在的，而是交涉成功后得到相应的卡片。但合体规则的复杂度上，《P1》远超任何系列其它作品，可以说对新玩家极不友好。

仅凭这些特点大家就可以看出，作为系列元祖的《P1》是一部难度较大，玩法传统——但反过来说也是可研究价值较高的作品。我们在这里介绍它，一方面面向有兴趣的核心向玩家，一方面也可以让新玩家了解新作品中很多独特风味元素的雏形。就算以今天的眼光来看待本作可能有很多一言难尽的元素，但作为从零开始起步，其独有系统又没有参照物的游戏来说，每一个尝试都是有价值的。

游戏界面

主视角+密闭的室内迷宫探索，这是《P1》以后再也没使用过的游戏模式，不过在剧情过场中还是斜45度视角。虽然主视角的临场感历来也有许多玩家拥簇，但后续作品的改变也许意味着制作人还是觉得这种视角过于小众化。其实《P1》这作恐怖怪谈味很浓，丧尸骤然出现的医院，鬼打墙般的地形畸变，遁入异空间的学校……这些听着就让人寒颤的背景也使得迷宫氛围大多阴森压抑，使用主视角模式的确更有味道。

也仅仅只有在本作中，《P1》在主线剧情之外安排了一条轻剧情重战斗且流程颇长的隐藏路线，在一个隔世的异空间学校内进行高难度的主视角迷宫冒险，剧情和本篇平行且不冲突，后期甚至有4层内塞了近70个楼梯的严酷迷宫环节，任何方向感不足的玩家都会陷入错乱。喜欢这种巫术风味的玩家值得尝试一下，本文不再专门介绍。



▲《P1》的PSP强化版的主界面。

人格面具系统

作为整部P系列最独具特色的人格面具战斗系统——通俗来讲也就是登场角色以自己的人格面具（类似替身）进行战斗，在《P1》时就已经有相当高的完成度，人格面具按照塔罗分成二十余组，每个人格面具都有自己专有的一系列技能，按照强度逐步习得——这里和后续的《P3》等作品设定不同，人格面具的等级（LEVEL）是固定不变的，而升级升的是另外一个指标RANK，可以理解为人格面具的强度。由于人格面具的形象都是有出典背景的角色，从意境上讲无疑这样更为合理。妈祖娘娘和南斗星君的整体地位对稍微有点中国民俗概念的人来说阶级印象肯定是不同的，如果没有强度只有等级，纯粹靠游戏内的经验升级能拉平就会让人觉得很怪异。

另外"《女神异闻录》系列"的塔罗分组规则和"《女神转生》系列"其实也有相当多的对应关系，比如塔罗中的"正义"通常对应"《女神转生》系列"中的普通天使，"审判"则对应有专名的大天使，"恶魔"则对应魔王，"塔"对应邪神等。直到《P3》以后这个规律相对松散了一些，但指导性依然很强。

《P1》的人格面具更新换代方式是《P3》以后玩家非常熟悉的合体系统，特定种族的两个恶魔可以固定合出一个新的人格面具（在本作中，只有从作为敌人的恶魔身上得到的恶魔卡可以参与合成，人格面具不行，两者不是一个概念），但在这基础之上还有一套相当复杂的技能继承机制，这是后续作品再未出现过的。



▲《P1》的PS原版的人格面具合成界面。

一大堆不同颜色的圈圈叉叉加箭头，箭头还甚至有各种指向……没有耐性接受系统教学的玩家绝对会陷入混乱然后乱合一气，但在《P1》中仅凭等级来合成人格面具是非常低效的做法，更高级的人格面具也许前几个强度都没有好的输出技能，导致合成新人格面具后反而难练难用，一个角色难用就意味着升级更慢！——没错，本作的战后经验分配并不是均分，而是有个谁出力大谁经验吃得多的算法，由此陷入恶性循环。玩家需要结合系统教学，对那一片圈和箭头进行准确解读来完成合理的技能继承（而且只能继承一个技能），才能让某些新合成的人格面具发挥出即战力水准。而达成完美的合体继承——也就是蓝色上箭头，蓝圈表示合成人格面具能力提升，上箭头表示人格面具级别提升，并且能够继承技能的合体配方则是喜欢深入研究的玩家的追求。

后续作品中用于合成较高级别的人格面具的多身合体，在本作中则是采取所谓封神具的形式来实现，只要合体结果的塔罗组和特定人格面具一致，此时选择加入特定的道具参与合成即可完成，当然如果不用封神具，在合体时加入武器、防具、道具等也能带来诸如攻防提升和魔法继承的好处。如果既要封神具（合体道具只能加一项）又要同时实现合理的技能继承，还需要玩家研读本作特有的继承系统。听起来是不是很有难度？

此外《P1》和《P2》时代，虽然每位角色都有自己在剧情上独有的人格面具，但绝大多数人格面具都是能全员装备的，所有同伴都能进天鹅绒房间，只是不同人格面具和不同队友的相性不同，影响升级速度和召唤成本。有些玩过旧作的玩家，对《P3》后非主角不能自由更换人格面具这点还是有怨言的，虽说Atlus在衍生的迷宫游戏《女神异闻录Q 阴影迷宫》里略微弥补了这一缺憾。



▲PSP改良版中《P1》的主角初始人格面具，皇帝组青面金刚的人格面具状态界面。

《P1》的人格面具全都是独特的油画风格，数量在整个系列里是最少的，总共约100种，某些卡组的数量还特别不均匀，比如"塔"和"月亮"都只有两张，"星"和"力量"甚至只有一张。阶级和分组的不均也造成了本作一个很滑稽的现象——第一次正式进入天鹅绒房间时往往玩家就能在合体列表里看到高达88级的塔组天津瓮星。

不过呢，虽然人格面具的数量较少，但每一个人格面具的战斗动作都非常精致，根据不同类型的攻击都有多种动画表现，一手一足的动作都极具张力，绝非《P3》以后几乎每个人格面具的出场都是一个伸展运动完事的单调。

顺便一说，如果把人格面具的强度练满再消除，可以得到特定的和其原典相关的道具，有些稀有装备和封神具只能通过此途径获得。对于喜欢刷的玩家也有投入余地。《P3》以后因为没有了强度概念，也不再有此机制。

战斗系统

"《女神异闻录》系列"的战斗一直是回合制，但越早期的作品越试图表现策略性。追求对弱点攻击是必不可少的，虽然没有《P3》以后打击弱点直接增加一次行动那么直接，但弱点伤害的加成更加明显。

和续作不同的独特之处在于，《P1》的战斗场地是分格的，就像棋盘，从普攻到每一种P技能都有不同的范围设定，有点有面有线，如象棋中走格规则不同的棋子。因此根据敌人的排布和当前手中的技能，可以玩出很多战法变化，而从中找到消耗最少的方法就是对玩家的要求。不过对于充分掌握系统的玩家来说，最后还是免不了用继承的全体魔法一路狂轰的方式过关，使得其它小范围技能的存在感有些不足——但这建立在玩家能熟练运用合成系统的前提上。在其它很多场合，尤其是资源紧张的以闯迷宫为主要玩法的隐藏路线——雪之女王篇里，战斗消耗可能会跟不



▲《P1》PSP版战斗界面。

上需要，甚至敌方等级远超于己方的时候，就需要交涉系统来帮助闯关。

“《女神异闻录》系列”的交涉和“《女神转生》系列”的交涉不同在于，后者仅注重表现恶魔的性格，但“《女神异闻录》系列”则同时注重表现人物和恶魔的性格。《P1》为了增加体现人物性格的细节，为每个角色都设定了4种专属的对话口气，如性格比较骄傲的大少爷南条圭，可选的态度有赠物、反讽、演说和喝斥，而态度比较柔和的女主麻希，则是拜托、吹捧、胡扯和装害怕的口气，人人惧怕的不良少年铃司，则多是无视、吼叫、威胁这样凶狠的交涉指令——但还有一个是变戏法，以揭示这个角色内心的另一面。而且就算是多个同伴都有的共通指令，含义也完全不同，作为玩家化身的主角有唱歌指令，有才艺的归国女子桐岛英理子也会唱歌，主角由于设定是音痴，他唱歌一般只会激怒敌人，相反英理子的唱歌能获得恶魔的赞美。这就是通过系统细节帮助刻画人物的匠心。

对话语气多，敌方能作出的反应也多。如果投其所好，让“兴趣”态度升到最高则可以入手合成所需的恶魔卡，让“高兴”态度升到最高则可以获得赠与道具。如果觉得对手难缠，也可以用强势态度让敌方“害怕”从而自行开溜。有个别敌方恶魔和己方装备的人格面具之间甚至还能产生基于相关原典的互动，例如我方装备了审判组的人格面具——大天使米迦勒时，可以和所有天使族的敌人发动特殊对话以交好。

如果从功利角度看这个系统，也许不需要如此庞大，但P系列作为试图从微观角度刻画人物的尝试，它是人物设定的出色补充，作为玩家是可以理解的。而秉承这一思路的续作，甚至还把交涉做得更加充实。



▶这个就是大少爷的演说交涉。

PSP版的改进

间隔十三年后，Atlus在PSP平台上推出了系列初代的移植版。除了画面分辨率这些众所周知肯定有的改进外。较重要的改进还有高速战斗模式、难易度分级、隐藏迷宫等，以及添加人性化的迷宫不遇敌魔法，迷宫脱出魔法。但PSP版的音乐经过了重制，由原本的怪谈风格改成了流行风格，使得诡异地图里的气氛特别喜感……这点遭遇了批评，大家请按需看待。

女神异闻录2罪/罚

发售日：1999年6月24日（罪）/2000年6月29日（罚）
平台：PS

《P2》系列的《罪》与《罚》虽然是两部分开的作品，但都是围绕一个连续的主题故事展开——少年天真的罪与逃避后残酷的罚，主题基调非常具有现代都市的人情味。《罪》还是以学生为主题的校园剧展开，到《罚》这一作时主角大都改换成了成人上班族，主角是记者，之后加入的女性同伴是卖女式内衣的甜蜜业务员，可以说是非常有个性的作品。

顺带一说，《P2》只有《罚》有美版，《罪》因为包含敏感的纳粹内容未在欧美发售。

本作相比《P1》，显然少了点系统上的深入，而是力求让从未接触过女神/Persona系列的玩家都能在休闲的感觉中轻松入门。因此在系统上作了许多大幅度的精简改革。

- 走迷宫的主视角改成了斜45度角，而且说是迷宫其实除了最终迷宫外是没有“迷”的，地图大幅度简化。
- 战斗加入合体魔法和指令记忆等，高速集中输出可以大大减少杂兵战的时间。
- 完全砍掉了作为系列象征的合体系统，而是用战斗中得到的卡片在天鹅绒房间内直接交换。
- 系列最为亲和的难度，可随时存档。

其中人格面具的获得方式的改变是最彻底的，放弃了系列传统的合体改为直截了当的交换，不再需要研究独有系统而是能流畅地直接投入到剧情的展开。尤其是罚这一作采用社会人主角，制作人试图向主流文化输出作品的想法可以猜度，那么就更好理解这样大刀阔斧简化系统的动机了。



▶几乎都是社会人组成的《P2》罚队友团。


▶《P2》中除了大地图，“迷宫”内都是这样的斜45度视角。

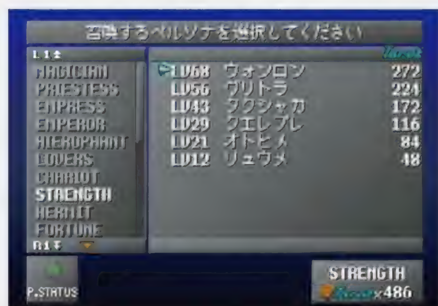
战斗与人格面具系统

《P2》虽然在战斗要素上进行了简化，但另一方面却加强了交涉系统以更好的描写人物。《P2》两作中敌方依然是各有其性格分类，具有喜怒兴惧四维心态，我方的交涉手法虽然取消了四种态度，但在符合各人个性的单人对话之外增加了内容更丰富的合作交涉，这种对话内容多是社会段子或是闲话聊天，充满生活气息。比如在《罚》这一作中，女主舞耶和闺蜜芹泽丽的交涉对话就有关于“如何才算好女人”的探讨，而且随着剧情发展，人物关系的变化，交涉对话的主题都会变化。

同时，《P2》的人物关系是无中心的网状，通过丰富的交涉对话，玩家可以不仅仅看到队友A和B，还有B和C，甚至是A和B和C的关系，而且其份量并不对主角特殊照顾。除了剧情，系统上《P1》和《P2》也不把主角和同伴的地位做出刻意的差异是前两作相对于后三作的重要不同，无论是都能自由更换人格面具，还是对话交涉编写都力图体现这点。

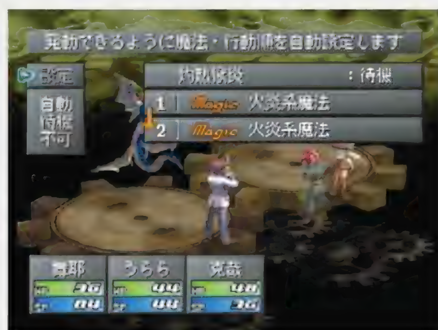
惟一可惜的是由于本作没有中文化，无日语基础的玩家执行交涉往往只能对着攻略针对每种性格的敌人选最有效率的选项，原本充实的文字反让读不懂的人觉得啰嗦，这无疑是一个文化门槛。

本作人格面具在取消合成后更新换代方法更为直接，不同于《P1》的恶魔仍然归属于女神转生传统的尸鬼 / 魔兽 / 天使种族，《P2》以后作为敌人出现的恶魔和塔罗组的概念就完全统一了，比如原本妖精组的小妖精现在就是恋爱卡组下的小妖精，不再有差别。通过交涉，只要与恋爱卡组的恶魔交涉成功后就可以得到一定数量恋爱牌组的卡片，如果是完美交涉（兴趣、喜悦同时达到最高），还能获得可任意改写卡组的空白卡片。由于有些地位特殊卡组的人格面具是没有对应杂兵的，比如皇帝和女帝，想要他们的塔罗牌只能拿空白卡进行绘画，所以想获得这些塔罗分组中的人格面具的玩家自然就有动力去多利用交涉机制。



▲明码交换的人格面具更替系统。

《罪》与《罚》的人格面具数量相比前作大大提升，还扩展了小阿尔卡那组的人格面具，即杖、杯、剑、金币四组，小阿尔卡纳组需要靠常规卡组人格面具在战斗中变异后才能获得，而触发变异的条件则是以本作中极常用的合体魔法完成战斗，只要设定好每个队友的行动顺序和指定的技能，就可以组合出大量威力强大的范围清场技能，使得本作的难度足够平易近人。顺带一提，在“《女神异闻录》系列”全部5部正统作品中，仅有2代的《罪》与《罚》两作中，我方装备近战武器的攻击力是对发动人格面具的物理技能有加成的，使得装备的作用对战斗效率影响更为明显，这也可以进一步看出本作的战斗设计初衷。



▲《P2》战斗系统的主打机制，合体魔法，连续两人设定使用火系魔法就可以触发更强的合体魔法。

配合人格面具种类数量的大大提升（当然也再不会出现《P1》某些塔罗组只有一两个成员的问题），《罪》和《罚》中人格面具的升级速度相比前作也变快了，通过合体魔法随机触发的变异还可以一口气连升多级强度。虽然取消了技能继承但增加了技能卡道具，可以直接让目标人格面具指定习得某一技能。消除升满强度的人格面具依然可以获得特殊道具，不过重要道具没像《P1》那么多，大多都是一次性的技能卡或能力提升道具，非强迫症玩家也不必被淹没在无尽的培育之路上。





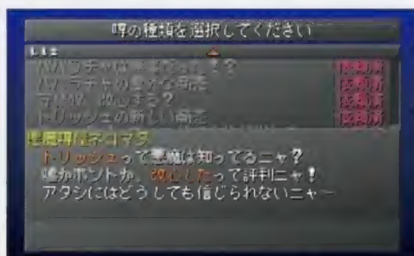
▲《P2》的人格面具状态界面，相信大家能认出来这就是出自《女神转生》系列后因为高人气而在后续作品中几乎全勤的神秘少女爱丽丝，《P1》中也曾作为隐藏敌人出现……

流言系统

“《女神异闻录》系列”一直都有怪谈作为剧本表现手法的特征，相比《P1》那种在被隔离的混沌遗世中求生冒险的经典怪谈氛围，《P2》采用了略微间接但所谓“细思恐极”的流言系统穿插于整个剧本和系统支线里，当然，本文不打算剧透所以不会对主线相关的流言内容予以展开。

在《P2》两作的故事舞台珠间瑠市，存在一种流言可以具现化为现实的神秘现象，小到物品买卖，中到人心扭曲，大到性命攸关都可以在众口铄金的流言下成真。在实际游戏中许多支线便是靠这类线索触发，比如日本校园怪谈中的厕所女鬼花子，原本在剧情里只是个阴差阳错的误会，但若是玩家要求游戏内的某个委托机构把这件事当作都市传说散播开，造成花子真实存在的舆论氛围，就真的可以在学校内发现实体化的花子。

同理这样的流言系统还会影响很多地方，比如被封锁的支线迷宫废弃工场，原本深处关门闭户，但通过流言委托就可以让通路开放继续探索，原本仅在于传说中的武器，流言传开后就真的可以买得到。而且流言的传播对象不限于人类，敌人也可以是传播人或传播对象，由此还衍生出一些特殊技能的习得途径，使得整个故事里所有的单位都更具有生活化韵味。



▲《P2》的流言委托界面，是不是出现了在《P5》中很流行的用词？“改心”哦。



▲游戏中散布流言的场所——葛叶侦探事务所。

PSP 版的改进

罪与罚的 PSP 移植版分别于 2011 和 2012 年推出。主要改进点：

- 增加难易度选择。
- OP动画重做。
- 战斗增加Persona发动略过、敌我顺序可见、合体魔法特写等机能。
- 增加小剧本模式（部分内置，部分是后续配信），从侧面强化了故事内容。
- 音乐可在新编版和原版间自由切换，不再重蹈《P1》 PSP版遭到的批评。
- 对原版在剧情中出现的一些名词进行了修改，减少了敏感要素因此能够发售欧美版。

女神异闻录 3

发售时间：2006年7月3日
平台：PS2

《P3》作为系列时隔 6 年之后的续作，整体风貌随着制作理念的不同而面目一新，故事舞台回到了现代校园，人设和情节也都更没向二次元爱好者的审美。不过其口碑和流行度却得到了前所未有的爆发。从这一代开始，系统和《P1》/《P2》的承启关系大大削弱，战斗和人格面具合成系统反而更加有点向本格的"《女神转生》系列"靠拢，而流程推进模式则是 GalGame 非常常用的日程推进。



日程推进模式

可能很多玩家眼中的传统 RPG 都是类似于《勇者斗恶龙》或《最终幻想》的大地图 + 事件触发，都是在一定框架内的自由游玩体验。而《P3》这个更像是 GalGame 的玩法颇令人跌眼镜。这种玩法的优势是可以更流畅的讲故事和更容易地控制流程节奏，更重要的是——几乎不会因为不知道该做什么而卡关，对不希望制作大成本游戏的策划案来说有独到之处。从《P3》~《P5》一路过来，Atlus 越来越喜欢用这种系统来一口气集中推进故事，对于比起系统更偏向剧情党的玩家来说也许算是福利。

当然，和 GalGame 常见设计一样，《P3》每一环节的剧情都有时限内进度要求，可以让玩家自我强迫尽早完成关键剧情，然后安稳过日常，这对日常自由行动内容的丰富度提出了挑战。不过认真想想从《P3》~《P5》的一周目，只有事太多来不及干的，从来没嫌时间太长的，区区自我充电就要占一大半自由行动时间，其它人际关系剧情又占一大半……所以这样看制作人对日常内容的把握还是可以肯定的。

当然作为玩家，很希望看到后续作品能在玩法的大方向上提供耳目一新的姿态，日程模式有其固有的模式化弊端。随着《P5》的成功，不知道 Atlus 在这方面会不会有更具进取心的考虑呢？

战斗与人格面具系统

首先，《P3》是系列初次使用随机迷宫生成机制，整个主线迷宫都是在一座巨大的高塔之中，每次楼层变换后地图都会面目全非，但基本的地貌和配色还是按区域各自定制的。当然，随机迷宫的地形都比较简单。而《P3》的战斗改变，一方面取消了古典的踩地雷，改为可见敌人，鼓励玩家突袭抢占先机，甚至还能安排队友解散自由战斗，另一方面完全重定义了敌人的基本概念，不再出现《P1》/《P2》那样有人文典故的人格具现，而全都是不同形态的人格阴影，造型大都充满负面情绪的污浊，几乎无法沟通，所以不再有交涉系统可以占便宜。因此，作为此消彼长，本作更加强化了弱点打击的回报，每对不同敌人施加一次弱点攻击都可以让攻击者多一次行动（物理技能会心攻击也可，但相对比较没把握），敌人则陷入倒地状态，将敌方全员击倒即可发动无视耐性的全员总攻击，杂兵战基本就直接清场了。玩家只要确保己方全员的属性打击面完整，普通难度下对绝大多数杂兵战基本没有风险，惟一要考虑的只是续航能力而已。不过《P3》系列里除了 PSP 版，队友是无法直接控制的，只能下达间接指令，所以有时也要考虑 AI 的不可控性。



▲《P3》的迷宫为随机生成（图片为PSP版的《P3P》）

当然这是一个对敌我双方都公平的规则，对等能力的战斗中，我方也可能被连续弱点打击而光速陷入灭团危机，因此持久的 BOSS 战就会比较重视人员配比和辅助能力，这依然是历史悠久的 RPG 战斗策略，容易理解，乐趣直接。

不过失去了历代积累的传统恶魔设计素材库之后，本作的敌人建模就少了许多，还有大量改皮换色当个新怪的做法。好在 BOSS 战设计和演出的创意优于历代，十二个主线 BOSS 分别对应大阿尔卡纳的前十二组，每一个都具有和牌组相应的战法，例如中期对应恋爱阿尔卡纳的 BOSS ラヴァーズ就以精神异常状态攻击为杀手锏，最终战集合过往所有十二卡组特征，最后进入第十三阿尔卡纳——死神的正式决战的长流程演出，配合名曲"全人类灵魂之战"，可谓系列史上最令人激动的名场景之一。

没有了交涉以后，人格面具合成素材反倒回到了类似《P1》的模式，由绘制着某种人文神怪的塔罗卡来合成，素材卡的获得方式是战后随机出现的轮盘小游戏中获得，如果是总攻击结束战斗则一定会触发这个小游戏。得到塔罗卡后可以就地装备附灵，也可以去天鹅绒房间合成更换。



▲《P3》的战斗画面，可以看到本作还加入了福利换装秀。

显然到了《P3》这个出品年代，不会再回归复杂的技能继承系统，作为合体素材的人格面具的技能除极少数专用以外，都可以直接进入继承表，根据可继承技能总数换算出一个最终可继承技能数量。但每次进入合体准备时只能随机选出某些技能来继承，这个纯粹随机的机制迫使玩家不得不反复取消/进入合体准备画面来凹出自己想要的结果，并不是一个聪明的设计。

此外，《P3》开始，引入了人格面具全书这个新系统，凡是曾经拥有过的人格面具，都自动登入全书，如果再需要时直接花钱就能重新取得，不必再重新抽轮盘。对于需要完成特定配合步骤

的场合极为方便。以后人格面具全书系统基本上从出现开始就没有在任何女神系列衍生作品中缺席过。

除了常用的二身合体外，特定一些人格面具（往往是原典地位比较崇高的）需要采用固定配方的多身合体来进行，这是女神转生系列里常见的做法，《P3》也一并采纳了这种方案。

但尤为可惜的是，结合本作的世界观，只有主角一人是可以装备不同人格面具的特别存在，其它队友的人格面具是固定的，只能随着剧情推进来更换。整套合成机制仅为主角一人而存在，其它队友都不能进入天鹅绒房间，把主角推向剧情和系统双重独一无二的"天选者"地位，甚至主角一挂就会 GameOver——而《P1》和《P2》只有团灭才会 GameOver。仅就系统而论，显得有些浪费那么多的人格面具单位了。也许 Atlus 也意识到了这样做的局限，所以后来有了允许更换队友副 P 的仿《世界树迷宫》的衍生作品《女神异闻录 Q》，口碑和销量都算是恰如其分。

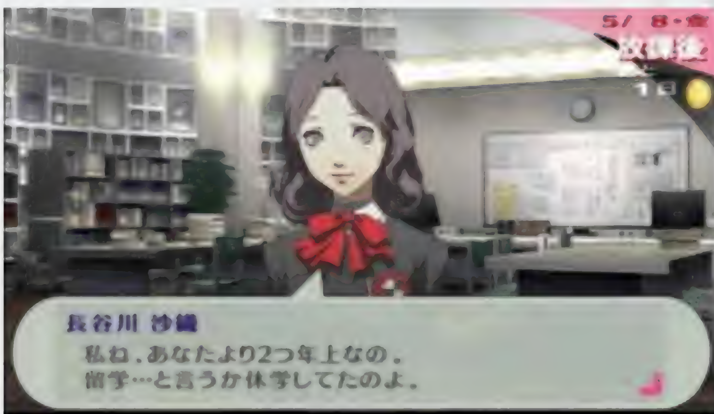


►P系列早期作品中，每位同伴都能进入的天鹅绒房间。

COMMU 系统

COMMU 可以理解为人情纽带，是一个《P3》沿用到《P5》的支线故事推进手法，每一组大阿尔卡那都对应游戏中特定的人物，通过深化主角与此人的交往联系来讲述每个角色的专有故事并提升人情等级。提高等级后不仅可以在系统上解锁很多有用的辅助机制——比如危机援护和队友追击，及至每组阿尔卡纳的最高级人格面具，还可以大量赋予相应牌组新人格面具合成后的经验加成，大大节省了培育人格面具技能的时间。

回到前面所说的日程表剧情推进玩法，可以说这套系统的可玩内容有一半是靠 COMMU 系统充实起来的，二十多组阿尔卡纳，每组 COMMU 都分十个等级，如何把握每一次自由时间尽可能完满地实现全 COMMU 达成是很多玩家追求的游戏目标。虽然理论上都可以一周目完成，但由于《P3》及之后作品的系统还增加了个人能力指标，和 COMMU 系统息息相关却难以快速提升，所以不按部就班看攻略的玩家基本都要二周目才能完成这个目标。一般来说还是推荐大家一周目以轻松享受故事为主，否则作业感太强。



▲不仅是队友，许多剧情中出现的NPC角色也是可以发展COMMU的对象（图片为PSP版的《P3P》）

至于 COMMU 培育的具体过程，堪称 GalGame 标配——见面加好感度选项套餐，但比动不动就有陷阱的本格 GalGame 对话分支要轻松太多了。

《女神异闻录3 FES》与PSP 移植版

2007 年 4 月 19 日 Atlus 于 PS2 平台发售了《P3》的加强版《女神异闻录 3 FES》，主要亮点是增加了长度近本篇 1/3 的后日谈与新人物，让故事的结局更加圆满，满足了玩家的心愿。系统上则改动寥寥。而 2009 年 11 月 1 日则于 PSP 平台发售了《P3》的移植版《女神异闻录 3 携带版》（以下简称《P3P》），在系统上增加了一些友好的优化（最直观的就是存档点增加，而且可以快速传送场景）。《P3P》最大特色是增加了女性主角，虽然故事还是那个故事，但因主角性别的变化让很多 COMMU 剧情显出别样的暧昧与温情（比如可以和男性 COMMU 对象选择成为恋人还是朋友），当作乙女游戏玩也不为过。但是，本作并没有 FES 版的后日谈内容，从合理性上揣摩大概是女性主角和 FES 的后日谈剧本无法统一（也因此在"《女神异闻录》系列"的后续作品及周边产品中 Atlus 官方都在刻意淡化《P3P》中女性主角的存在）。因此 没有一个《P3》的版本是内容完美的，真是令人切齿的商法。此外，由于本作是逆移植，所以观感方面是比家用机版缩水的。



女神异闻录 4

发售时间：2008年7月10日
平台：PS2

在《P3》成功扩大"《女神异闻录》系列"的影响之后，才过 2 年 Atlus 就推出了《女神异闻录 4》（以下简称《P4》）来满足翘首以待的粉丝们的期盼了，本作从结果上说依然延续了《P3》的风格和影响力。不过在系统上，影响游玩方式的变化非常少，从《P3》过来的游玩经验几乎可以原封不动应用到《P4》。

可以在上图右上角看到，本作取消了过去作品传统的月龄，以更容易理解的天气来表现时间变化。月龄在早期作品中，主要对交涉有一定影响，满月和新月时容易触发特殊对话，而在没有交涉系统的时代，特定月龄则可能影响敌人的配置，从月龄改为天气后，这个规律依然存在，例如雨天进迷宫比较容易遇到高经验值的金手指状宝魔敌人。而在日常中，天气也比月龄提供了更多合乎生活经验的变数，例如在雨天读书，因为环境安静，更容易提高学识，一些店面也会在雨天提供专属商品等。更进一步的是，本作的天气在剧本后期会和当时的危机产生明确的互动联系，营造出一种近似社会恐慌的氛围。可见制作人对天气系统的运用还是很用心的。

此外在关卡设计上，《P4》的迷宫虽然也是以随机结构为主，但增加了较多固定结构的特定楼层，尽管相比于最新的《P5》，当时的固定迷宫显得比较普通，每一层都是单独的平面，没有立体化通贯的设计，也缺少剧情的穿插。BOSS 战的演出多样性倒依然维持了《P3》的水准。而人格面具合体方面，本作增加了一个"合体预报"系统，在特定日子合成特定条件的人格面具可以追加额外技能或是提升能力。对于高难度攻略的玩家具备重要的研究价值。



▲《女神异闻录4》的主界面。



▲《女神异闻录4》的迷宫探索（这里是强化版《P4G》中的截图）。


◀无论系列怎么发展，天鹅绒房间的主人都是他。

PSV 版的增强

Atlus 于 2012 年 6 月 14 日发售了本作的 PSV 加强版《女神异闻录 4 黄金版》（后文简称《P4G》），2 个月后更推出了系列首次的官方港中版本。

在《P4G》中最重要的增强是添加了新的人物，天鹅绒房间里的谜之少女玛格丽特以及新增的相应阿尔卡纳组，审判组的异名版永劫，当然，也少不了为此增加的新剧情新迷宫和 BOSS 战。此外从《P4G》开始，技能继承终于是完全自选的了，避免了无限循环凹一个界面的尴尬，相信以后的作品应该也不会走回头路。在整个女神系列里，自选技能继承最初是在 2009 年的 SRPG 衍生作品《恶魔幸存者》里提供，可惜早了一年的《P4》初版还没有充分意识到这样的好处……

系列拾遗串联

愚者阿尔卡纳——Fool组的变迁



▲《P2》中极难入手的愚者组Persona天竺德兵卫，其耐性可见一斑。

在《P3》以后的作品里愚者组都是主人公无限可能性的代表，不过在这牌组内的人格面具并没有诸如女帝、皇帝、死神那样特别一致的共性可循，都是来自不同国家神话传说的角色。而在《P1》、《P2》中正相反，愚者组人格面具成员虽然数量极少，但都有全员相性最高的共性，其对应角色也全是日本民俗中知名的民灵，如战国时代传说中的忍者风魔小次郎和幕府时期的旅行家天竺德兵卫等。

《P1》和《P2》中，愚者组人格面具是非常稀罕的东西，《P1》需要靠极低概率的合体事故才有可能获得，《P2》则需要针对特定性格的敌人进行一系列触发条件困难的对话。不过好处是，愚者组 P 普遍具有极强的耐性和独有的技能，实用性很高。

失落的攻击属性，天启与降魔

有时我们会听到一些骨灰 RPG 玩家抱怨，几率即死属性的魔法最没用了，除了《最终幻想》等少数游戏有埋藏些特例的传统，其它游戏里杂兵战不合算，BOSS 战没用处。好吧对 P 系列来说前半句不成立，但后半句倒是没错。ハマ和ムド这分别对应光暗两系的魔法（《P5》官方中文版里，译作祝福 / 咒怨）在女神转生系列里向来只有即死效果，BOSS 战无用。然而在最新的《P5》中，大家可能发现了多出了コウハ和エイハ这两组光暗系的伤害输出魔法，终于，专精于光暗属性的人格面具也可以在 BOSS 战提供有效输出了。

这两系魔法，也就是所谓的天启与降魔属性，是最早出现在《P1》中的光暗系攻击旁支，不仅《P2》后就再也没出现，《女神转生》和《恶魔幸存者》等衍生作品里也再没见到。直到《P5》才复活再现。

当然还有别的遗留在历史中的攻击属性，比如原本和炎冰雷并列的地系魔法，仅登场于《P1》和《P2》。和冰系听着差不多但完全不同的水系魔法，则仅仅登场于《P2》。

在那个高级人格面具层出不穷的时代……

《P3》到《P4》，大家可能发现 85 级以上的人格面具相当稀有，几乎都是撒旦、路西法、弥赛亚这样亚伯拉罕宗教体系中的顶级存在。但在《P1》中，光 90 级以上的人格面具就占了所有人格面具的十分之一，其中不乏山海经中的烛阴（97 级）等仅在本作被给予特殊待遇的珍品。但本作通关时我方等级往往只需要 60 级上下即可，主角众可合出的剧情上的最终专用人格面具也是这个层次，再往上练级是非常漫长的道路，加上没有二周目设定，一般也不会有人这么练，从坏处讲，可以视作人格面具等级分配不平衡。但为了欣赏本作尤为精致的人格面具召唤动作，专门练级去看这些动画也是值得的吧，况且 60 ~ 85 级区间还有大量的过渡。在现在的条件下，结合加速辅助也不是难事了。

欣赏那些帅气十足的招式名

高天烈风弹、灼热车架、落阳三段击、终焉之碧、止扬之红、八艘飞、启明之星……“《女神异闻录》系列”在给各人格面具的那些帅气招数起名时一向不缺脑洞，其中还有少数是绑定个别 Persona 专有的技能，当然其源头“《女神转生》系列”也是一样。Atlus 每一作都会编出些令人遐想万分的招数名，《P5》也是这个好传统的继承者，相信这也是许多玩家去培育本命人格面具，收集人格面具全书的动力吧。

写在最后

在这篇文章中笔者希望尽可能写出每一作《女神异闻录》的系统特色及其游戏性价值。对于从《P3》开始的玩家，可以发现 3 ~ 4 两作系统改变很少，但《P5》却多了很多新东西，比如交涉系统和新的魔法属性，甚至精心设计的固定大迷宫也重新降临了。如果您有兴趣纵向了解下整个系列的系统发展历程，那么更广的见闻，也许会让自己的游玩体验更有乐趣。如果您还对过去的故事或是怀旧风味有更多好奇，趁着最新作《P5》中文版刚通过的余兴，拿起过去的经典，会有意想不到的收获也未曾可知呢？

空想科学

THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：水无月　原文：柳田理科雄（日）　编译：三栖人—拔品废车

本期的"空想科学"栏目中，我们又要来怀旧一下了。相信《超级马里奥》对于绝大多数有点年纪的玩家来说，都是最早的电子游戏童年回忆之一，同样也相信大家在小时候也都会对游戏中马里奥那各种不科学的动作和现象有所疑问。在 Nintendo Switch 上"《超级马里奥》系列"最新作已经公布的今天，让我们再来回溯到 30 多年前系列诞生之际，研究一下这位水管工大叔的一些秘密吧。

马里奥的拳力



作为世界游戏史上最著名的横板过关游戏之一，"《超级马里奥兄弟》系列"的第一作发售于 1985 年。至今为止全系列作品的总销量已经超过 5 亿。而矮矮胖胖的马里奥也已经成为了世界上最有名的矮胖大胡子。而说到马里奥游戏中的代表性元素，必然会有不少人持有各种不同意见。例如跳跃、金币、星星、乌龟、或者他弟弟头顶的绿帽子。但是至少所有人应该都不会否认"蘑菇"在这当中的地位，关于这点，您只要看看在我国 60 后 70 后当中有多少人至今还在管这款游戏叫"踩蘑菇"，相信就能略知一二了。



在"《马里奥》系列"的后续作品之中，出现了各种各样功效不同的神奇蘑菇，在这里我们暂时不予理会，单说最早也是最有名的 FC 初代游戏中的红色力量蘑菇。吃了这个蘑菇之后的马里奥，从只能蹦跳和躲避的小矮子，一下子变成了强壮的巨人，能够哐哐地顶破原先只能干看的砖块。其实，这句话并不准确，仔细看游戏画面会发现，跳跃的马里奥并不是用脑袋去顶破砖块，而是由下至上用拳头砸破砖块。这一点在官方放出的资料中也得到了证实。哎，当真是天下武功出升龙啊。好吧，话归正题，就让我们来分析一下马里奥这一拳的秘密吧。



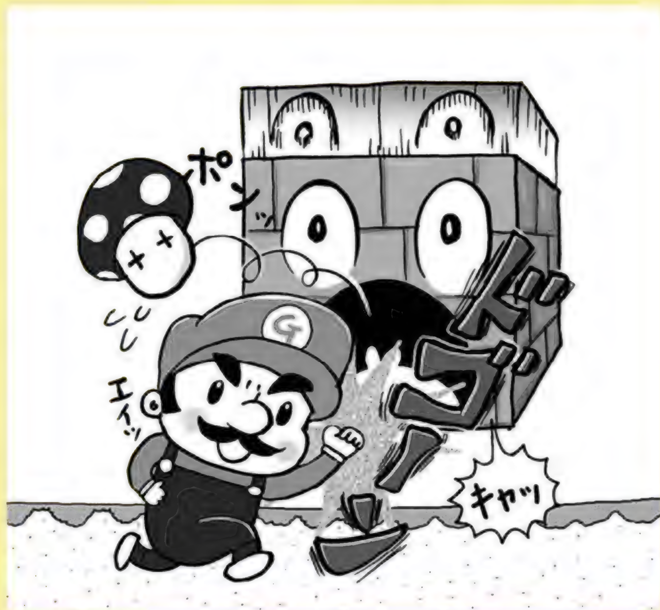
首先我们先来确定一下马里奥的体格。从游戏画面来看，吃了蘑菇变大的马里奥，身高正好是普通马里奥的两倍。根据官方设定，马里奥的身高是 1 米 55。那么变大的马里奥的身高，就应该是 3 米 1 了。是个不折不扣的巨人。而体重因为没有官方设定数据，这里就按照"矮矮胖胖"的这个描述，姑且就先定在 80 公斤。那么吃了蘑菇身高变成两倍的情况下，身体的前后左右也应该按同样的比例都变成两倍，这样一来体重就变成了原先的 8 倍也就是 640 公斤。相当于把泰森、巨石强森和奥尼尔加一块儿再翻个倍。那么，这样恐怖的体重所打出的一拳究竟有多大的威力呢？为了计算这一拳的破坏力，我们需要先知道马里奥打破的砖头的尺寸。

从画面我们可以很容易的看出，一个呈正方形的砖块，宽度与高度相等，并且都等于普通马里奥的身高，如果我们假设厚度也是一样，那这个砖块就是一个边长 1.55 米的标准立方体。作为一块砖来说已经是变态级别的巨大了。再按照一般的砖块比重计算的话，整个砖块重达 6.3 吨，相当于一台 35 座的中巴车。

接下来，按照拆除爆破工程师所提供的参考数据所计算，要将这样大小的砖块炸碎所需要消耗 200 克制式炸药 2.6 根。换算成拳击的冲击力的话，高达 171 吨！这可了不得，在世界拳击史上留名的迈克·泰森的全盛时期打出的直拳也不过只有 600 公斤而已，咱们的大胡子矮胖水管工的拳力是泰森的足足 290 倍！要被将近三百个全盛时期的泰森拳王同时一人来上一拳，可怜的砖头到底是招谁惹谁了。虽然说巨大化的马里奥拳力惊人，但是小马里奥的拳力也不可小看。回想一下，马里奥要想吃蘑菇变大，首先就非从砖头里面把蘑菇给顶出来不可。虽然说小马里奥的拳力没法砸碎砖块，但是却能够把整个砖头向上顶起一截。这可是 6.3 吨重的玩意儿啊。

而这一拳的威力，就要从砖头被顶起来的高度来推算了。我们再回到游戏画面来确认一下，被小马里奥顶起来的砖块，上升的高度为整个砖块边长的一半。既然刚才算出来砖块的边长是 1.55 米，那这个高度就是 77.5 厘米了。体重只有 80 公斤的马里奥要想用打击的方式让 6.3 吨的物体上升 77.5 厘米，则打击的瞬间速度要达到时速 1100 公里！音速 0.9 倍！要是没这块砖挡着的话，以这个速度起跳的马里奥能够一路飞到 4850 米高。这要放在武侠小说里面，什么踏雪无痕梯云纵凌波微步旱地拔葱看到了估计都得去一头撞死。再从这个数字往回推算，小马里奥的升龙拳未完式的命中力量为——148 吨。仅仅只比巨大化后的 171 吨少了 23 吨。

古人言君子生非异也，善假于物也。然而我们的马里奥大叔就算是不依靠蘑菇的力量照样拥有着恐怖的力量和身体素质。面对这样的对手还敢成天作死的库巴军团，未来的前途真是黯淡无光啊。



马里奥的火球





之前我们讨论完马里奥的拳力，这次来讨论一下游戏之中的另一样大杀器——或者也可以说是唯一一样，那就是马里奥在吃到火力花之后丢出的火球。一般来说，火这种东西，遇到水就会熄灭。但是大家会发现，马里奥大叔的火球即使是在水下关卡也能照丢不误。这到底是为什么呢。现在就让我们来研究一下。平常我们说的火球，指的其实是“一团大致呈球状的火焰”。但是我们马里奥大叔丢出来的火球却可以像真正的球一样滚动前进，并且看起来还具有相当不错的弹性。这就有些不可思议了。

火焰这种东西，本质是“燃烧的可燃性气体发光发热的现象”。就算是蜡烛或者煤油这样的液体或者固体燃料，都是先被热量蒸发变成气体之后，再去参与燃烧的。而一般来说气体遇热便会膨胀，重量比周围的空气要轻。所以我们日常观察到的火焰一般都是向上升。这么一来，马里奥的火球还真是货真价实的“火球”啊。到底是三十多年的老字号，不像外面那些挂羊头卖狗肉的妖艳贱货，令人佩服。跑了一下题之后发现谜题未减反增，所以现在还是让我们回到正题，继续研究一下马里奥大叔的不灭之火吧。

在讨论为什么马里奥的火球不会被水浇灭之前，我们先来说一下为什么普通的火会被水浇灭。

火焰——也就是燃烧现象——要产生，除了必须要有可燃物质之外，还需要有两个必要条件。第一是要有充足的助燃物质，一般情况下是氧气。第二是要有足够高的温度。所以说水能够浇灭火的原因，也就是在隔断氧气与冷却降温两点。换句话说，只要能够保证氧气的供给与保持燃点以上的温度，就能做到在水中燃烧火焰。在工业上使用乙炔进行水下焊接的时候，便是将钢瓶携带的氧气与乙炔点燃后一同喷出，即使在水下也能够产生 3800 度左右的高温，一般用来修理船只或者水下埋设管道等等。

这样一来，马里奥大叔的火球所具有的性质也可以明确了。首先密度明显高于空气，甚至高于水，而且还具有一定的弹性。其次，自带氧化剂，能够自我维持燃点以上的高温。关于这一点，我们脑内补完一下，于是所有的谜题都解开了：



马里奥只有在拿到火力花之后才能获得发射火球的能力，所以说这个火球显然与花有关。有没有可能，马里奥丢出来的根本就不是火焰本身，而是火力花的果实一类的东西呢？只要这种植物的果实含有丰富的氧以及足够产生高温的可燃物质就好了不是吗？

事实上这并非完全不可能。我们都知道一个生活小窍门，将不够熟的水果放进塑料袋里扎上口，就能加快成熟。因为水果在成熟的过程中会释放出乙烯气体，而这种气体也能够反过来促进水果成熟。用塑料袋包裹的水果所释放出的乙烯气体不会散掉，对水果的催熟作用也就会更加明显了。换句话说，我们日常吃到的普通水果含有乙烯，而乙烯易燃，充分燃烧的话能释放出 3000 度的高温

当然，单个水果的乙烯含量非常微小，你拿打火机去点香蕉苹果什么的肯定是点不着。但要是火力花的果实里含有非常非常非常非常大量的乙烯的话呢……？想象一下吧。三千度高温的火球，并且自带氧化剂根本无法扑灭，甚至在水中都可以持续燃烧。而且还能满地乱滚，当真是哪里不会点哪里。有这等大杀器在手，库巴军团想必是闻风而逃。等成功救出了碧琪公主您再回头看呐，什么草原沙漠幽灵馆、山地海洋库巴城一律统统烧成白地，散发着烧板栗和烤乌龟的香味……果然危险系数暴增，成天作死的库巴军团还是坚壁清野小心火烛吧。



▲草爷你走错片场了



栏目主持：水无月

岁月拼盘

寻找失落的珍宝 唤醒沉睡的记忆

随着沉寂多年的 Tri-Ace 倾全社之力开发的系列正统续作《星之海洋5 忠诚与背叛》惨遭恶评，对于诸多 Tri-Ace 的粉丝来说，想必只会愈发怀念当年 Tri-Ace 在PS以及PS2上推出的那些名作。而作为 Tri-Ace 巅峰之作之一的《星之海洋 直到时间的尽头 导演剪辑版》的 PS4 HD 版（以PS2版为基础，画面HD化及加入了奖杯等机能）在公布了数月之后，已经于2017年3月31日在PSN商店上架，无论是对于想怀旧却又没有旧PS2的 tri-Ace 老粉，还是单纯想要尝试一下"《星之海洋》系列"这个日式RPG"系统派"经典系列的新玩家，本作都是不错的选择。

YEARS OF ASSORTED COLD DISHES

tri-Ace的巅峰之作《星之海洋 直到时间的尽头》回顾

游戏发售
千呼万唤始出来

依靠《星之海洋 第二个故事》（以下简称 SO2）和《女神侧身像》（以下简称 VP）的成功，成立仅 3 年多的 tri-Ace 一下跻身于日式 RPG 知名开发商之列。而《星之海洋 直到时间的尽头》，也就是我们所说的《星之海洋 3》（以下简称 SO3）最初于 PS2 主机正式发售前的 1999 年 9 月就已经公开，原本被当作是用来推动 PS2 平台装机量的保驾护航的大作，然而这款作品在经历了接近 3 年的开发后才正式宣布将于 2002 年 11 月 28 日发售。然后在上市前夕，本作又再度以"提高游戏品质"的理由延期了 3 个月。终于在 2003 年 2 月 27 日正式和玩家见面。而本作主题曲《飞び方を忘れた小さな鸟》（忘记如何飞翔的小鸟）还邀请了知名歌手 MISIA 献声，这首歌作为游戏歌曲也深受好评。由于本作开发周期漫长，连 Enix（即后来的 SE）方面的项目负责人山岸功典也对此感慨颇多。另外颇为巧合的是，随着 2003 年 4 月 1 日 Sqaure 和 Enix 合并成为 SE，SO3 又获得了一个"最后"的头衔——这成为了 Enix 在合并之前独自发行的最后一款游戏。不过初版 SO3 存在不少恶性 BUG 与破坏平衡性的技巧，在一年后的 2004 年 1 月 22 日，Square Enix 又发售了本作的导演剪辑版《星之海洋 直到时间的尽头 导演剪辑版》（以下简称 SO3DC），不仅修正了各种 BUG，对于系统细节和平衡性也进行了全面调整并追加了不少新要素。



爽快与战略性并存
系列巅峰的战斗系统

tri-Ace 能够跻身日式 RPG 知名开发商之列，就是其设计 RPG 游戏系统的深厚功底，如果说 SO 初代的战斗系统还有着不少模仿《幻想传说》的地方（毕竟本来就是同一批人的产品），那么 SO2 的 3D 战斗场地下的走位，必杀技和纹章术等设定要素已经有了一套属于自己的独特风格。而 SO3 更进一步，战斗场地变成了完全 360 度自由行动的真 3D 模式。而依靠 Dual Shock2 手柄内置的压力感应装置，SO3 将攻击动作极富创意地通过按键力度轻重的区别分成了轻攻击和重攻击，再加上 GUTS 防御，使这三者形成了相生相克关系（轻攻击克重攻击，重攻击破防，防御可防住轻攻击），熟悉这套操作之后会有别样的快感。加上出色的打击感，以及凭借 PS2 的出色机能实现的 60 帧全 3D 画面表现，玩家能够得到极为流畅的游戏体验。顺便一提，tri-Ace 虽然只是一家小公司，但是依靠 SE 的技术支持，其画面一直都是日厂中的佼佼者，无论是 SO3 的 60 帧画面还是 VP2 的 1080i 高清表现，都能体现出其对画面的追求。除此以外，作为战斗中玩家实行攻防动作所需资源——GUTS 系统；利用必杀技取消普通攻击形成连击，并获得伤害加成的 Cancel Bonus 系统；能够提升战斗报酬的战果奖励系统也都让游戏的战斗乐趣进一步提升，而本作最具特色的 MP 归 0 同样会导致战斗不能的设定，又派生出了不少以前作品从未有过的全新玩法，这一点也让本作的战斗系统兼具战略性和爽快感的双重特征，极具研究深度。而通关之后的追加内容依然秉承着 tri-Ace 游戏"通关才是开始"的传统，作为系列看板 BOSS 存在的加百列和伊瑟莉娅女王坐镇试炼遗迹和晶球社大楼两大隐藏迷宫，等待着玩家的到来。而来自《女神侧身像》的蕾娜斯和芙雷两位人气女性角色也来客串，在游戏中作为隐藏 BOSS 和玩家较量一番。



TIPS

[illegible]

系列最高
丰富多彩的职人系统

职人系统一直都是《星之海洋》系列"的最著名的特色系统之一，玩家在游戏中可以操作游戏角色通过各种职人技能来制造种类极其丰富的物品，在 SO2 中，这些技能除了炼金、锻造、细工等传统生产技能之外，还有类似写书、画画等非常有趣的特色技能。而 SO3 将职人技能种类缩减到料理、炼金、细工、调和、锻冶、执笔、机械和合成这 8 种，但是大幅度提升了系统的复杂度，玩家需要投资金钱升级自己的工房才能逐步扩张各种功能，而参与生产制造的角色除了队伍的同伴之外，玩家还要去各地寻找对应的职人与其签订契约，邀请其来工房参与制造物品。通过职人系统可以强化、改造武器，获得许多迷宫和剧情流程中无法获得的强力道具，而合成这一功能更是打造出最强的究极武器的惟一方式，在 SO 系列各作的职人系统中，SO3 的职人系统可以说是要素最丰富，乐趣最多的。



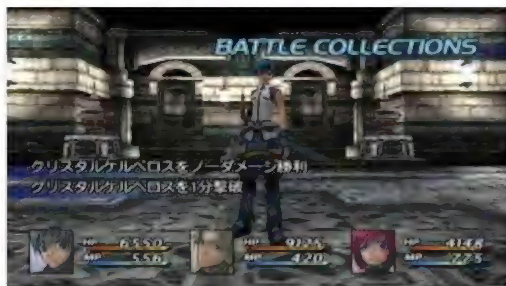
◀历代都会登场的工房娘——威尔琪

奖杯系统的雏形
战斗收集

战斗收集这一要素是SO3所开创的全新收集系统，其记录独立于游戏记录之外，所有游戏记录通用。在游戏中玩家的各种战斗数据（战斗回数，击破各种敌人，伤害数字达到多少等）积累到一定数字，或是达成了某些特定战斗条件（1分钟内击破BOSS，LV1击破BOSS等等）都会被记录在这一系统中，并且随着收集率的增加还能解锁一些额外要素。从某种意义上说，这几乎可以算是现在的成就或奖杯系统的雏形吧（尤其是战斗收集记录独立于游戏这一点是一个非常重要的标志）。而如何达成这些战斗收集也成为了重度玩家废寝忘食研究的课题，再结合本作大受好评的战斗系统，使得本作在战斗系统方面带给玩家的乐趣又达到了一个全新的高度。而之后的SO4和SO5虽然继承了SO3的战斗收集要素，但是在刷刷刷这一点上逐渐有走火入魔的趋向，在乐趣上并不及SO3。

TIPS
本作中的战斗收集包括使用LV1角色击破[illegible]BOSS这种似乎不可能完成的任务，[illegible]可以利用[illegible]的MP伤害来达成这一收集的。

▼无伤和1分钟内击破BOSS是战斗收集的定番。



虚拟与现实
争议巨大的超展开剧本

本作的正式副标题是《直到时间的尽头》(Till the End of Time)，虽然从系列发售时间上来讲是第四部作品，但是因为本作在tri-Ace社内立项及开始开发的时间都比GB上的《蔚蓝星球》更早，因此本作依然被定为"《星之海洋》系列"第3作。本作的故事发生在SO2结束的400年后的西历2858年（即SO系列世界观中的宇宙历772年），此时人类已经探索了将近1/3的银河并成立了银河联邦，这是一个星系文明极度繁荣的时代。本作的主角菲特和双亲一起，在访问疗养星球海达时遭到了不明势力袭击，在袭击中菲特独自一人乘坐的避难飞船坠落在一颗未开化行星上，之后被迫开始了冒险。菲特在冒险中逐步接纳各路同伴，并与可能导致整个银河毁灭的危机进行对抗。本作的剧情到这里为止还是属于王道英雄剧的范畴，然而终盘部分剧情急转直下的超展开引发了巨大的争议，玩家被告知SO3整个游戏的世界观全部都来自一款虚拟世界的网络游戏，且各位角色都是产生了自我意识的人工AI。相信这一事实一时间会让许多玩家难以接受，虽然最终的结局以产生了人格的AI战胜了这个世界的造物主而终结。但由于"《星之海洋》系列"各作全都是发生同一个世界观年表下的故事，这么一来不仅是SO3，连玩家对之前三部作品中的人物和世界观都遭到了颠覆，甚至对之后作品的剧情也有不小的影响（在这个大的设定下，之后发生在同一世界观下的其他作品的角色和剧情都很难让玩家彻底投入感情了）。



BUG
tri-Ace游戏的定番

作为tri-Ace出品的游戏，BUG简直就是一个无法回避的话题，从SO初代开始，tri-Ace出品的游戏总是会充斥着这样那样的BUG，以至于也成为了tri-Ace游戏的特色，甚至有"无BUG不3A"这样玩家调侃tri-Ace游戏的话。而SO3自然也不能避免，初版SO3中存在的比较有名的BUG如下：

1. 初版SO3最早出厂的一批光盘在一些初期型号的PS2上运行时会产生死机，这一问题在游戏发售后可谓闹得沸沸扬扬，以至于tri-Ace和Enix共同发表了紧急致歉声明以及推出修正版本。

2. 在斗技场中获得了战斗收集，但是又遭到全灭的话，有可能会导致整个战斗收集消失而且即使初期化也不能获得新的战斗收集。战斗收集作为本作的一个重要的收集要素，这个BUG可以说是非常的致命，而最简单的回避方法就是斗技场中一旦全灭，不要记录而是直接重启游戏。

3. 一部分物品和对话的文本错误，虽然并不很影响游戏，不过也可以看出本作后期的赶工之紧。

TIPS
一部分[illegible]效果的饰品在战斗中有一定概率[illegible]，[illegible]之合成到武器上的话，可以[illegible]使用。[illegible]"[illegible]（[illegible]）[illegible]1/10"[illegible]15%，[illegible]合成[illegible]的角色[illegible]这一效果，这个BUG[illegible]一个[illegible]玩家欢[illegible]的[illegible]BUG。

导演剪辑版
SO3的完全形态



2004年1月22日，刚刚合并成立后的Square Enix又推出了SO3的强化版《星之海洋 直到时间的尽头 导演剪辑版》(SO3DC)，SO3DC除了修正了SO3的各种BUG之外，还加入了大量的新要素，也因此容量扩增到了2张DVD。SO3DC对SO3一些瑕疵之处进行了精心打磨，SO3这块璞玉终于展现出现了它光彩照人的本色，可以说SO3DC不仅是SO3的完全形态，更是PS2时代日式RPG的巅峰作品之一。

SO3DC的主要新增内容如下：

1. 在SO3DC中给SO3中一部分没有配音的剧情里增加了配音。

2. 增加了米拉吉和安德烈两名新角色以及相关的剧情，队伍也从最大6人增加到8人。

3. 新增了水上庭园和石窟寺院两个新迷宫，也追加了新敌人和音乐。

4. 追加了对战模式，有1P对2P、1P对CPU、1P对2P对CPU、1P对CPU对CPU这四种模式。

5. 战斗系统中追加了Cancel Bonus这一要素。

6. 大攻击和必杀技的消耗从固定值变成了按比例消耗。

7. 调整了一部分技能（如黑鹰旋）的效果和修正了合成武器不会损坏的BUG，使游戏更趋于平衡。

TIPS
在SO3DC之后发售的SO3海外版都以SO3DC为基准，游戏内容与SO3DC相同，语音变成了英语。

冷饭亦不失滋味
SO3DC HD版

2017年3月31日在PSN商店上架的SO3DC的HD版——《ULTIMATE HITS 星之海洋 直到时间的尽头 导演剪辑版》同样以PS2版SO3DC内容为基准，画面显示增加了1080P模式以及追加了奖杯等机能，价格3024日元（含税），经历了SO5失望的粉丝想要怀旧一下系列巅峰还是非常值得购买的。奖杯方面，难度最高的大概还是战斗收集的金杯(80%)以及FD难度通关了，比起原版SO3DC需要95%战斗收集才能解锁最后的特典要素，多少算是宽松了一些。而就在同一天，tri-Ace粉丝所熟悉的，曾长期负责tri-Ace相关游戏品牌的SE游戏制作人山岸功典也宣布从SE退社，这两条消息放在一起，不由得让人产生一种无奈的讽刺感。

特别企划 SPECIAL FEATURE

无限轮回的背后
《Infinity》系列的兴衰



刚过去的五一，在大部分人的眼中，或许只代表着一个普通的假期，然而对于 KID 粉丝以及“《Infinity》系列”粉丝来说，这一天是一个极具重要意义的一天。

2017 年 5 月 1 日，是著名 AVG 游戏《Ever17 ~ the out of Infinity ~》中“LeMU 事故”的发生日，也是整个游戏的起始日。也正是从这一天出发，玩家们将跟随着游戏剧情的走向，体验到一个庞大、震撼以及十分复杂的故事。这个故事感动了一批又一批的玩家，也为整个美少女游戏史画上了浓墨重彩的一笔。

下面，在这个和游戏时间完全重合的 2017 年，让我们从制作公司 KID 的历史出发，追溯整个“《Infinity》系列”的历史，探寻这个影响了一代又一代玩家的游戏系列背后所发生的那些辛酸与无奈的故事。

轮回的缘起
——命途多舛的KID

想要追溯“《Infinity》系列”的历史，那么其制作公司 Kindle Imagine Develop 株式会社（下文简称 KID）是一个无法绕开的话题。



KID 一开始其实不是一家专门制作美少女游戏的公司。1988 年 5 月 12 日，KID 株式会社宣布成立。在那样一个电脑和因特网的飞速普及和发展的时代下，KID 与同时期如雨后春笋一般随处可见的电子软件制作公司没有什么不同，最初由几名懂得编程、曾经参与过电子软件制作的核心成员组成，妄想在快速发展的软件市场中分一杯羹。因此当时的 KID 与其说是一个电子游戏软件制作公司，不如说更像一个外包团队。而真正最早由他们全权制作的游戏是 1989 年 3 月 24 日发售在 FC 平台上的弹珠游戏《ファミリ - ピンボ - ル》。除此之外，KID 几乎全在替别人打工。不过这也不能全怪 KID 老板目光短浅，事实上对于这家刚成立不久的小公司来说，在当时几乎没有太多电子游戏制作相关的经验和技术，也拿不出独立制作游戏所需的庞大资金，因此只能依靠给别人代工来积累制作经验和资金。

从 1989 年到 1992 年，KID 四处辗转，期间为许多大厂商代工和移植游戏，在时代的浪潮中不仅顽强地生存了下来，还积累到了梦寐以求的资金和经验。然而随后因为决策失误导致中野事业部开发的游戏机主板以失败而告终，让 KID 辛苦积累的资金化为了乌有，被迫又走上了替别人移植游戏的道路。

这个时期的 KID 已经开始接触到美少女游戏这个领域了，从《きゃんきゃんバニ - プルミエ - ル》（中文名：初见兔女郎）开始，将当时美少女游戏领域几乎所有的名作都搬上了家用机。在此期间，社长市川敏锐地看到了美少女游戏市场的发展潜力，这个虽然小众但却十分稳定的市场非常适合“小作坊”式的 KID，于是下定决心开始原创属于自己的美少女游戏。

1998 年 12 月 23 日，《6 インチまいだ - りん》发售，标志着 KID 正式成为一名美少女游戏厂商，与 1999 年成立之后顺风顺水的 KEY 社相比，毫无疑问 KID 社的历史和命运要复杂波澜得多，不过好在终于回到了正常的轨道。也正是在这两年，对 KID 及其后来的两大招牌系列——“《Memories off》系列”和“《Infinity》系列”有着重大影响的两个人出现了，这两个人可以说一手奠定了 KID 在美少女游戏界的地位，同时也成为了 KID 最后的掘墓人。这两人就是打越钢太郎和中泽工。

黄金组合的相遇



如果能够穿越时光对 1998 年的打越说：“以后你将成为一名著名的剧作家。”他大概怎么也不会相信。那时候的打越钢太郎大概打死也想不到作为技术人员进入公司的他有朝一日会专职去写美少女游戏的剧本。至少当时正在为动作游戏《ペプシマン》（中文名：百事超人）制作 3D 模型框架图的他不知道自己已经站在了命运的十字路口，而前方等待着他的，将是一个全新的舞台。

1999 年，随着《6 インチまいだーりん》的热销以及美少女游戏市场开始进入快速成长



期，KID 决定集全公司之力打造一款能够作为公司招牌的美少女游戏品牌，这款游戏便是同年发售在 PS 平台上的《Memories Off》（中文名：秋之回忆）。这款大名鼎鼎的游戏后来不仅对 KID，也对大海的另一头——中国的游戏玩家群体，有着深远而又特殊的意义。但在当时，对于人手紧缺的 KID 来说，如何将游戏制作出来便是一件令人头疼的问题。出于节省外包费用以及工期的考虑，KID 开始大量从社内召集普通社员来参与游戏制作，特别是企划和剧本等职位。于是某一天，刚刚完成《ペプシマン》的打越钢太郎被上级叫去谈话：

"你会写剧本吗？"

"应该可以。"

这是一次改变了打越命运的问答，尽管他本人当时对此一无所知。很快，打越担任了《Memories Off》（下文简称 MO1）的企划、原案以及剧本编写工作。基于同样的原因，名不见经传的阿保刚也被分配到这款游戏制作配乐，后者成为了 KID 日后的招牌音乐制作人。

这款被 KID 寄予厚望甚至是孤注一掷的游戏终于在 1999 年 9 月 30 日发售，虽然和同时期大厂商的作品相比还稍显稚嫩，但游戏的销量已经超过了 KID 的预期。聪明的 KID 在游戏发售后立刻开始制作《MO1》相关的周边产品，从设定集到原声 CD 再到屏幕保护程序，无一不在诉说着 KID 对于资金的渴望。不过游戏本体精良的制作还是为 KID 吸引了许多粉丝，加上 KID 多年以来在家用机平台的经营，算是取得了一个不错的开端。打越钢太郎更是就此像按下了某个开关一般，开始了自己的剧作家生涯。

中泽工加入 KID 的时间比打越要早，毕业于计算机学院的他一直梦想着成为一名电子游戏制作人。加入 KID 后，擅长企划和监督的他很快便确立了自己的定位，在社内担任情感类 SLG 游戏的编剧 / 监督一职，但始终无法得到重用。

终于，在加入 KID 三年之后，他终于等来了机会。由于之前《MO1》在企划阶段原本计划加入 SF 要素，但后来被高层全盘否定，改为了校园恋爱。游戏上市后，KID 决定趁热打铁，再推出一部带有 SF 元素的原创作品。出于一些不为人知的原因，导演的职位落到了喜爱 SF 的中泽工头上 而担任企划 / 编剧的正是已在《MO1》崭露头角的打越钢太郎！这对直到如今依然在粉丝中不断提起的黄金组合终于首次携手站在了舞台上。



无限轮回的开端
——《Never7 ~ The End Of Infinity ~》



Never7 ~ The End Of Infinity ~
发售日：2000年3月23日
平台：DC/PS2/PC



2000 年 3 月 23 日，《Infinity》正式发售，这款兼具 SF 与恋爱催泪风格的作品受到了玩家们的广泛好评，打越钢太郎在此次作品里的 LOOP 式悬疑设计也成为了各大论坛热议的话题。KID 也发挥了自己的专长，于同年 11 月 23 日发售了结局补完篇《Infinity ~ Cure》，并随后于 12 月 21 日又在 DreamCast 平台上发售了复刻整合版——《Never7 ~ The End Of Infinity ~》（下文简称 Never7），这一波可谓是赚得盆满钵满。（这事在"《MO》系列"上也干过 同年发售的《Memories Off Pure》就是先例）

虽说《Never7》只是在《Infinity》的基础上将两个补完性质的 Cure 结局整合了进去，但打着"The End Of Infinity"旗号的《Never7》在整合了 Cure 结局后成为了在当时各方面都几乎完美的作品，因此后来的系列粉丝也就把《Never7》视为"《Infinity》系列"的开山之作。

作为"《Infinity》系列"的第一作，《Never7》很好地为整个系列定下了一个基调，并且在很多设定上，都深深影响了后来的作品。



游戏讲述了一名心理学系的大一新生石原诚，和班里的其他三人一同来到一座小岛进行为期一周的合宿生活。然而在刚开始的头一天晚上诚就做了一个十分诡异的噩梦，醒来后他发现自己仿佛有了预知未来的能力，随后各种奇怪悬疑的事件接连不断地开始上演。在这个过程中，诚虽然收获了自己的挚爱，但却无论如何也无法避免早已预知的结局……

《Never7》是一部出色的悬疑作品，与系列后来的作品相比，它没有使用什么特别的剧情结构与叙述性诡计，单纯依靠其完整的剧本表现与充满悬疑气氛的节奏成功地抓住了玩家们的心。玩家在玩游戏时很容易便会被代入到“石原诚”这个角色中，体会其在无尽轮回当中感受到的绝望与悲欢。

作为打越与中泽合作的第一部作品，两人撑起了整部作品的骨肉。担纲整部作品的企划、剧本、监修的打越钢太郎此时稚嫩感稍退，成功证明了自己在校园恋爱领域之外仍然能够驾驭其他题材，



其特有的文字平衡感和剧情设计让整部作品浑然一体，就连公认剧情稍弱的朝仓沙纪线也很好地控制在了水准以内。而其主笔的川岛优夏线更是凭借扣人心弦和感人至深的剧情收获了许多玩家的眼泪。而细心的玩家也能在《Never7》里发现打越埋下的许多《MO1》的彩蛋，这让前者也受到了后者粉丝的热切关注。

作为导演的中泽工在《Infinity》里执笔的线路并不多，更多的是在掌控全局，而他的才华在具有解谜性质的逸美 Cure 篇以及后来的优夏 Cure 篇中才终于得到了释放。

当年国内最大的 KID 粉丝聚集地 KFC（KIDS FANS CHANNEL）论坛流传着这样一句话：“中泽工对《Never7》作出的最大的贡献就是创立并将 Cure 理论引入了游戏当中。”足以见得 Cure 结局对于《Never7》乃至整个“《Infinity》系列”的重要意义。中泽工在《Never7》里创建的 Cure 理论后来被广泛用于系列游戏中，成为了“《Infinity》系列”的标志与特色，甚至在“《Memories off》系列”（下文简称“《MO》系列”）以及后来 5pb.（5problems）的作品里也有涉及，不得不佩服其影响之深远。



Cure （以下内容涉及轻微剧透）

为了在后文更好地理解《Infinity》系列的核心，这里先为不太了解的读者们讲解一下什么是 Cure 理论。

在《Never7》守野逸美 Cure 篇里，中泽工借游戏角色之口第一次阐述了 Cure 理论的由来。Cure 理论的源头是“Cure 综合症”，其表现为患者深信自己拥有不死的身体，以及通过身体接触传播给其他人的能力（Cure），最终让世界上的所有人不再受到死亡的困扰。一开始人们对患者的想法嗤之以鼻，认为其患有严重的“妄想综合症”，但后来一位博士（迈克尔格雷）发现患者所在医院的其他绝症病人都奇迹般地康复了，于是将这种现象命名为“Cure 综合症”。

接下来，中泽工解释了 Cure 综合症 3 个特征：

1. 患者自身患上“妄想综合症”
2. 周围的人对于患者产生的妄想毫不怀疑
3. 妄想变成了真实

至此，我们可以将 Cure 理论简单理解为：因为来自自己和他人强烈的意愿（相信），原本生于虚幻的妄想最终变为了真实。这是《Never7》时期所阐述到的 Cure 理论的核心。

黄金三角

KID 在 1999 年末 ~2000 年这段时间里连续发售的《Memories Off》、《梦のつばさ》和《Never7》三部原创作品均取得了不错的成绩，这让之前为了生计而东奔西走的 KID 获得了宝贵的喘息时间，





并且逐渐走上了正轨。KID 也因此终于能够腾出手来，开始准备大展宏图。

2001 年 KID 制作并发售了 3 款游戏，分别是《てんたま》（中文名为见习天使）、《Close To ~祈りの丘~》和《Memories Off 2nd》，都取得了十分不错的销量。KID 在制作美少女游戏的经验上愈发成熟，在业界的知名度也越来越高。

在这里要着重提一下《Memories Off 2nd》（下文简称 MO2）这部作品，在现在看来，这部作品集合了 KID 当时几乎所有的主力创作人员，可谓是星光闪耀。也包括了后来制作“《Infinity》系列”的大部分人马。彼时的打越钢太郎自《MO1》和《Never7》的成功之后，俨然成为了社内最炙手可热的成员，中泽工也凭借执导《Never7》受到了 KID 高层的重视。由于《MO2》这部作品的成功与否对于 KID 接下来的发展至关重要，因此两人再度联手，共同打造出了这样一款“《MO》系列”的巅峰之作。



《MO2》这部作品对于"《Infinity》系列"的续作的影响是显而易见的 除开打越钢太郎和中泽工之外，新人笹成稀多郎在《MO2》时期的加入也为后来《EVER17》的辉煌打下了坚实的基础。

打越在这个时期依然坚持将"《MO》系列"和"《Infinity》系列"共用一个统一的世界观，如果说《Never7》中和《MO1》的联系还十分隐晦的话，那么《MO2》由于中泽的加入则彻底摆脱不了和"《Infinity》系列"之间的联系了。

中泽工在《MO2》里负责南燕篇的后半部分以及希望篇的结局设计，他与笹成稀多郎共同撰写的南燕篇让南燕这个知性的角色成为了美少女游戏史上的一抹异色，其线路充满了玄学与思考。而希望篇则直接光明正大地开始使用Cure理论了。这也使得原本主题为校园恋爱的《MO2》有了更多深入的细节与解读，加上打越钢太郎在主线路（萤线）的优异水准以及其他各线路的表现（三浦洋晃、梅田申明和Q'tron），使得整部作品每条线路都十分均匀，水准极高。

《MO2》的开发经历最终让打越钢太郎、中泽工、笹成稀多郎三人形成了一个黄金三角组合，彼此优缺点互补的他们在接下来的"《Infinity》系列"第二作里彻底迎来了爆发，造就了一部美少女游戏史上具有里程碑意义的作品。

轮回中产生的奇迹
——《EVER17 ~ the out of Infinity ~》



EVER17 ~ the out of Infinity ~
发售日：2002年8月29日
平台：DC/PS2/PSP/XB360/PC

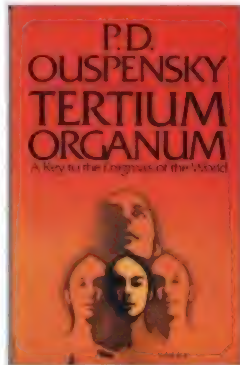
2001年8月左右，刚刚结束《MO2》制作工作的打越钢太郎开始为自己的下一部作品寻找灵感。他在短短一个月内读完了P.D.Ouspensky撰写的小说《Tertium Organum》（中文名：第三工具），后来据打越所说，后者带给了他一些关键性的灵感。随后半年左右的时间他一直在为新作进行大纲和剧情的设计。值得一提的是，期间美国发生了著名的"911事件"，收看了直播的打越从中受到了不小的影响，新作中的"LeMU"事故正是脱胎于此。

此时的打越并没有意识到这将会是"《Infinity》系列"的续作，他原本的想法只是做一部"遵循《Never7》传统"的作品。所以一开始取的标题也和游戏正式发售时的标题完全不同。直到2002年上半年开始整理剧情细节时，使用了许多和《Never7》有关的关键字，才决定将其变为"《Infinity》系列"的续作。

2002年2月，打越完成了故事大纲和基本情节创作，向公司递交了企划，正式开始了新作的制作。考虑到这部作品是"《Infinity》系列"的续作，KID仍然将其交给《Never7》的导演中泽工执导。

新作的剧本阵容除了打越钢太郎、中泽工和笹成稀多郎这个黄金三角组合外，在《Close To ~祈りの丘~》与打越和中泽合作过的梅田伸明也参与到了剧本的创作中。此时的4人正处于各自事业上的巅峰期，彼此在其他项目上的合作经历也使剧本的创作达到了一个匪夷所思的速度。他们大概只用了3个月的时间便完成了110万字的剧本，用打越的话来说："**当时的时间可能发生了某种扭曲，凡人是肯定做不到，只有神能做到。**"

除了剧本外，KID对于这部作品的投入力度比起《MO2》有过之而无不及，新作充分吸取了前







作的经验教训，启用了泷川悠负责原画和角色设计，弥补了《Never7》在画面上被人所诟病的短板，同时负责音乐的阿保刚在《MO2》后再次迎来了其创作的黄金期，为作品谱写了如《Karma》、《子守歌》等许多高质量的乐曲。

2002 年 8 月 29 日，《EVER17 ~ the out of Infinity ~》（下文简称 Ever17）正式发售。引起了日本美少女游戏圈的轰动。不同于《Never7》，《Ever17》凭借其超越爱情的感情描写、震撼的结局、宏大的场面、动听的配乐、独特的双主角视点的剧本设计结构受到了玩家们的爆炸性好评。

故事的舞台发生在 2017 年 5 月 1 日（没错，那一天刚刚过去不久），主角仓成武来到了巨大的水下乐园——LeMU 游玩，因为突发事故而被困在水下无法逃脱。与他一起被困的还有外表冷酷的少女小町月海、乐园里的服务员茜崎空、神秘少女八神可可、失去记忆的少年、临时在 LeMU 里打工的田中优美清春香菜以及优的后辈松永沙罗。灾难让这 7 人聚在一起相互扶持，而等待他们的却是只能再活 7 天的残酷命运。在 7 天里武遇到了自己生命中最重要的人，也遇上了更多诡异不解的谜团。是放弃？还是怀抱希望？他们共同携手，在蔚蓝深邃的海底谱写出了一曲悲壮的挽歌。

《Ever17》的一大特色在于当玩家完成所有线路后，真实才会浮出水面，强烈的冲击以及得知真相后的恍然大悟将会让玩家体验到一场酣畅淋漓的演出与欲罢不能的快感。这也是为什么游戏在发售 1 ~ 2 周后，玩家的评价不降反升的原因，





甚至有许多知名的媒体在玩到可可线的结局后不惜对自己之前的打分和评价进行修改。《Ever17》以其前无古人后无来者的剧情设计在批评空间（注：日本一个著名的美少女游戏评分网站）里得到了超过 90 分的评分，直到今天仍然不断有人在探讨游戏中的剧情，足以证明这是一款伟大的游戏。作为企划原案、剧情大纲以及可可线的执笔者，打越钢太郎对这部作品居功至伟，受到了无数玩家的热捧，走上了神坛。而作为导演的中泽工在这部作品里贡献了许多细节设定，维持了整体剧情的平衡感，同时在打越的帮助下继续发展了 Cure 理论，使其正式成为“《Infinity》系列”的标志。

Meta Game

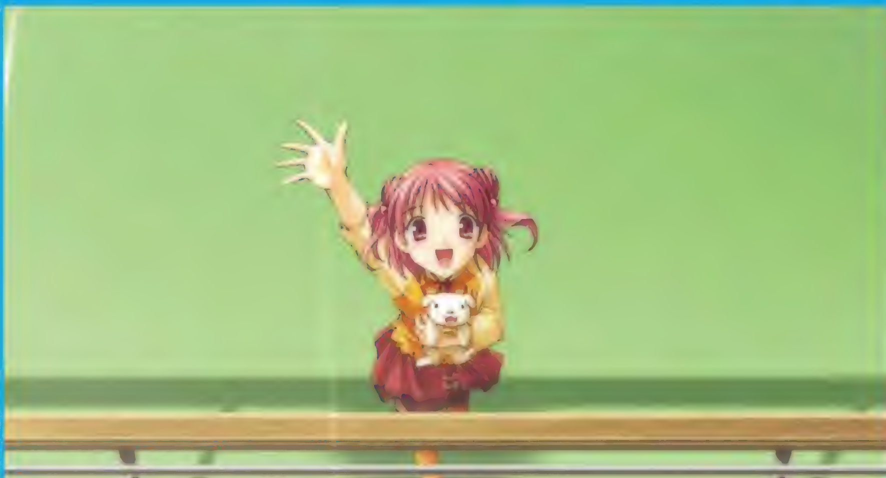
以下涉及严重剧透请谨慎阅读

《Ever17》的剧情设计至今仍然是玩家们津津乐道的话题，同时也对美少女游戏界产生了巨大的影响和思潮。作品开创性地使用了“叙述性诡计”，完美地利用了美少女游戏的玩法特点，对屏幕前的玩家进行了欺骗。没通可可线的玩家在玩到其他结局时或感慨于精彩的剧情或对故事的结局产生不解，但对自己已被游戏欺骗的事浑然不觉。直到通关可可线后才恍然大悟，原来早就在一开始，自己就已经成为了游戏世界里的一份子。

这类将玩家直接作为游戏中的一个角色或者能够让玩家与游戏世界进行更深层次的互动的游戏，被后来的玩家称为 Meta Game。

Meta Game 的中文译名为元游戏，是一种更深层次探讨玩家与游戏世界之间关系的游戏类型。比较著名作品有《史丹利的寓言》、《传说之下》以及和《Ever17》同为美少女游戏的《君与彼女与彼女之恋》都是典型的 Meta Game 系作品。

作为一款 2002 年发售的游戏，《Ever17》虽不是 Meta Game 领域的开创者，但也算是相当早利用这个概念的游戏作品了，尤其是在当时的美少女游戏界，可以说是独一无二的存在。也正因为如此，当屏幕中的游戏角色纷纷抬起头看着“你”时，可以想象得到玩家会受到多大的震撼。注意，这里的“你”并不是指玩家所扮演 / 代入的主角，而是屏幕前的玩家本人。



不仅如此，《Ever17》的成功还在于将 Meta Game 的设计与游戏剧情紧密结合在了一起，美少女游戏的玩家从来没有如此深入地参与到游戏剧情中来。而将 Meta 设定与剧情连接起来的桥梁，正是来自于中泽工的升级版 Cure 理论。

说到 Cure 理论的再次得到发展的原因，其实也离不开打越钢太郎的贡献。《MO1》发售后，打越收到了一些玩家的来信批评，其中有一个人令他印象深刻，在信里那名玩家对他说道：“美少女游戏的主角应该是玩家自己！”打越在接下来的几天里一直在思考着这句话，结合他在小说《Tertium Organum》里获得的灵感，最终在《Ever17》里诞生了史上最特殊的隐藏主角——BW（Blick Winkel），也即是屏幕前的玩家自己。

是的，在《Ever17》的世界里，Cure 理论将视角放在了更高的维度，让位于三次元的玩家参与到游戏世界中来，借此来解释游戏中出现的种种怪异的事件。它不再局限于用妄想综合症来解释有关 Cure 的一切，取而代之的是“通过发送信息来影响更高次元的生物的意识从而改变这

个次元里的世界。"简单来说就是让玩家在不知不觉之间（叙述性诡计）主动干预（存读档和通关每条线路）游戏中的世界。这些本该是玩家在三次元产生的正常游戏行为，却成为了游戏主线（可可线）剧情的一个重要组成部分，《Ever17》的厉害之处就在于此。

另外据打越自己所说，可可线最初并没有加入太多爆炸性的内容，直到最后才进行了较大的改动，原因是中泽认为结尾爆点不够，让打越再加一些爆点进去，于是才有了玩家如今看到的这样一个伟大的结局。中泽对于游戏整体的把控可见一斑。

对于打越和中泽来说，《Ever17》无疑成为了他们职业生涯里最重要的作品之一，甚至影响了许多玩家的一生。中泽曾经说过许多人在玩完游戏后立志成为一名视觉小说制作者，另一些人开始决定学习物理学相关的专业，他听说这些消息后感到十分满足。被捧上神坛的打越在突然拥有了大量粉丝后，至今仍然因"做出《Ever17》的打越"而被人熟知。但他对此抱有十分复杂的感觉，因为即使是15年后的今天，在日本知道《Ever17》的玩家要远远多于知道"《极限脱出》系列"的玩家，这样的结果和那个永远摘不下来的标签反而令他十分沮丧。

转折点

《Ever17》爆炸性的口碑在最初并没有让KID高兴起来，因为相对于成本来说，他们卖出去的销量并不算好，在短期内仅能够刚刚收回作品的成本。游戏叫好不叫座的原因有很多也很复杂，彼时的PS2还是一个全新的主机平台，在上面开发游戏的成本较高，而游戏剧本上的特殊也注定了这是款首发销量不会太高的作品。凭借现象级的口碑，《Ever17》保证了其强大的后劲，成为了KID旗下生命力最强的游戏。当然这些都是后话，以KID当时做一部游戏恨不得砸锅卖铁把自己的家当全砸进去的劲头，在短期内需要尽快回笼资金，否则连制作下一部作品所需的资金也拿不出来。

于是KID再次回到了自己的老本行，2003年5月，将《Ever17》移植到了PC平台，命名为《Ever17 PE》，游戏增加了15张CG图以及桌面壁纸和启动音，画质也有所提升。该版本在原作强大的口碑下仍然卖出了1万份左右的销量。

如果说《Ever17》的成功让KID这个命途多舛的小厂商在游戏界站稳了脚跟，那么2002年末发售的"《MO》系列"第三部作品《想い出にかわる君 ~Memories Off~》（下文简称MO3）的惨败则给当时沉浸在名利当中的KID浇下了一盆冷水。作为KID当仁不让的两大金字招牌之一，《MO3》口碑与销量上的双重失败可以说让KID元气大伤，以至于2003年全年都没有再发布两个系列的新作。



纵观KID的历史，我们会惊人地发现一个规律，KID从来都没有真正安分下来过，它的作品总是追随在它的野心之后，苦苦追赶。从如今的角度来看那个时期的KID，我们仍然无法完全猜测出它大胆地为自己的招牌系列新作更换风格的理由，但有一点可以肯定，出于双方的某种原因，打越和中泽领衔的SDR PROJECT团队，越来越专注于"《Infinity》系列"的开发。而"《MO》系列"则开始大量启用新人剧本师，尝试更换新的风格。

从《MO3》起，KID开始谜之沉迷于更换旗下作品的风格，且不说从校园恋爱一下子过度到成人世界的《MO3》，2003年发售的《夏梦夜话》在KID整个作品旗下也是一个风格极为特殊的作品 另外就是后文提到的"《Infinity》系列"的第三作，这个是后话。KID早年间漫长的代工以及移植经历可能是促成作品风格转变的一部分外部原因。

至于内部原因，从目前得到的资料来看我们无从得知，但至少我们能从"《Infinity》系列"的第三作看出这部作品肯定受到了不小的影响。

成也中泽，败也中泽
——《Remember 11~The Age Of Infinity~》



Remember 11~The Age Of Infinity~
发售日：2004年3月18日
平台：PS2/PSP/PC

2004年对KID来说是极其重要的一年，也成为了KID这家会社历史的转折点。KID在过去的一年除了接连发售《夏梦夜话》、《Iris》以及《My Merry May》的续作《My Merry Maybe》外，同时还发售了《MO》系列前两作的合集《Memories off Duet》（可以看出KID也不敢将差评如潮的MO3加入其中）以及上文提到过的《Ever17 PE》等作品回笼资金。这一切都是在为将要发售的"《Infinity》系列"的新作做准备。

2004年3月18日，《Remember 11~The Age Of Infinity~》（下文简称Remember11）正式发售。这款"《Infinity》系列"的第三作承载了KID对未来的美好期待，但发售后玩家的评价却遭遇了两极分化，导致销量大跳水，甚至系列老玩家也不买账。各持己见的玩家在KID的官方论坛上打起了口水仗，争执愈演愈烈，导致KID不得不关闭了Infinity子版块。

这是一场严重的灾难，不论是对于KID，还是"《Infinity》系列"来说。作为企划者的中泽难辞其咎，尽管《Remember11》的主创一栏仍然写着中泽工和打越钢太郎的名字，但这次的情况与前两作又有所不同。中泽在这部作品里同时担任了企划／导演／原作／剧本设计这几个关键职位，这几乎使《Remember11》变成了中泽工的一人作品。而正是由于中泽对于新作剧本的激进态度与Cure理论的大跨步创新导致了Remember11承载了大量让玩家难以理解的信息量。同时，中泽的"去恋爱化"主张也在本作得到了贯彻，从

而导致了两面不讨好的尴尬局面。

迄今为止我们仍然无法得知当时的 KID 内部到底发生了什么，黄金三角组之一的笹成稀多郎的隐退、打越钢太郎在决策上的边缘化以及林直孝等新人的临时加入让我们相信当时的《Remember11》制作组内部肯定出了不小的问题。但中泽在之后的访谈节目上也是三缄其口，我们能得到的少量信息就只有《Remember11》最初本来是一个全新的作品，后来在公司的要求下做成了“《Infinity》系列”的新作，且公司内部的变动导致工作无法顺利完成。这也相当于变相在为《Remember11》与系列其他作品风格迥异的原因做出解释。这之中是否存在“赌气”的原因，我们无从知晓。



让我们说回到游戏，《Remember11》仍然采用了对时间、空间进行限制的方式架设剧情。2011 年，年轻的女主角冬川心在民航客机上偶遇到了一个有趣的男孩楠田悠尼，随后飞机发生了严重的故障，坠毁在了雪山深处。另一方面，男主角优希堂悟在钟楼被人推下，生死不明。冬川心与三位幸存者在小屋中艰难求生，却发现自己开始不断进入远方的优希堂悟的身体，在身体交换的过程中，她遇到了前所未有的困惑与危险……

诚然，《Remember11》的剧本在逻辑性与严谨程度上与系列前作相比达到了一个相当恐怖的程度，将前作反复提及的“蝴蝶效应”的概念运用到了极致，而各个相互独立又浑然一体的结局将整个故事都串联了起来，编织成了一个庞大的网络。玩家只能依靠游戏过程中发现的蛛丝马迹一步步推理，以求接近事实的真相。



是的，《Remember11》的结局不会给你所谓的真相，即使按照攻略打出全结局后玩家依然没有触及到隐藏在故事背后的真实。中泽工在《Remember11》当中做出了与当年制作《Ever17》完全相反的决定，将真相隐藏在了故事当中，再在其上用严密的逻辑推理层层覆盖。因此，《Remember11》从来不存在所谓的“解谜篇”，因为答案从始至终就在游戏本体当中。这个理念十分超前，但也是遭到系列老玩家不满的原因。从前两作一路玩过来的他们习惯性地等待所谓的“Cure 篇”来将真相一股脑儿地砸向他们，而《Remember11》的去 Cure 化（或者说是将 Cure 隐藏在背景设定中，不再单独提及）让老玩家顿时有种“这还是‘《Infinity》系列’吗？”的感觉，甚至认为游戏根本就没有完成。“这是一部赶工的未完成作品”“KID 想借解谜篇来骗钱”的言论一时喧嚣尘上。

对于新玩家来说，由于本作在中泽的主持下将恋爱情节降到了最低，与其说是美少女游戏，不如说更像一部大部头的硬科幻。硬要做一个对比的话《Remember11》更像是 SF 化后的《SWAN SONG》，且比后者还要晦涩、难懂，毕竟拥有理工科浪漫情结的中泽工也不是濑户口廉也那样的文艺青年。这在当时的业界是极为罕见的，也是极为冒险的做法。此时的 2004 年正值业界的黄金年，新兴而起的 KEY 社在这一年发布了第三作《CLANNAD》，巩固并培养了一大群泣系粉丝。整个业界的风向和玩家的口味也已经发生了转变，“《Infinity》系列”反而抛弃了以往系列作品特有的感人至深的剧情，这样的结果就导致了刚刚尝到泣系作品甜头的新玩家自然不会为这样一部“离经叛道”的作品买单。

中泽工的任性最终导致了打越钢太郎的不满，看看打越主持的作品我们能发现这个表面上和中泽一样的偏理工科的青年在内心深处仍然有一颗文艺的内心。这也是为什么他在《MO1》、《MO2》当中的表现能够受到很多系列粉丝的喜爱。打越企划的剧本不论有多么的严肃，最后总能给你一个温馨、令人感动的大结局，这和追求极致的解谜与严谨的中泽风格完全不同。对比下中泽企划的《Remember11》和打越企划的系列的前两部作品，风格差异如此之大让我们仿佛看到了自《Ever17》后两人对“《Infinity》系列”的理念产生了较大的分歧。因此我们也就能理解打越在《Remember11》的制作人员名单上化名槻潮钢，以此划清与作品的界线的举动了。

轮回的终点

《Remember11》的失败让 KID 大伤元气，甚至可以说到了风雨飘摇的地步。那时候的 KID 内部人员变动频繁，中泽工引咎出走，成立了自己的公司 Regsita，打越钢太郎从此销声匿迹，再次回到公众的视线中已是一名自由职业者。这一切都给“《Infinity》系列”的前途蒙上了一层阴霾。《Remember11》所出的周边要远远少于系列其他作品，KID 仿佛也有意想将这段不光彩的历史彻底掩埋。

与 KID 在 2004 年的惨败相反，业界在 2004 年迎来了黄金期。除了 KEY 社有“史上最强催泪弹”之称的《CLANNAD》外，ELF 的《下级生 2》、TYPE~MOON 的《Fate/stay night》等知名作品也相继发布，进一步分割本就不大的美少女游戏市场。至此，KID 上升的势头就此戛然而止。就算是后来模仿《MO2》推出的《Memories off ~それから~》也仅仅只是昙花一现，再无当年手握两大招牌系列的锐气与锋芒。

2006 年 12 月 1 日，KID 株式会社于东京正式申请破产，这个一直挣扎在生存线上的公司终于倒在了赛道中途。“《Infinity》系列”也就

此寿终正寝，5pb. 继承了老 KID 的大部分遗产，包括"《MO》系列"的版权，惟有"《Infinity》系列"的版权去向不知所踪（亦有资料显示在 CyberFront 手中），大概是和 KID 一起永远埋进了故纸堆当中。



值得一提的是，KID 在破产前一息尚存之际公布了一个名为《12RIVEN~the Ψcliminal of integral~》（下文简称 12RIVEN）的新作，企划/原案/剧本一栏赫然写着打越钢太郎的名字。而负责人物设计的泷川悠的加入与作品的命名方式让不少老玩家回想起了当年的《Ever17》。KID 自己也有这方面的意思，在宣传用语以及采访当中都在往《Ever17》上靠，种种迹象表明这将会是继《Remember11》后"《Infinity》系列"的第四部作品。一时间系列粉丝们老泪纵横，认为这是 KID 复兴的起点。中泽工并不在制作人员名单当中，已经成立新公司并制作出了《I/O》的他已经找到了属于自己的另一片天地。然而没有中泽工的《Infinity》真的还是玩家们熟悉的那个《Infinity》吗？



《12RIVEN》可以说完全是由打越钢太郎凭借一己之力做出来的作品。它承载了太多打越对"《Infinity》系列"的感情与期望。由于 KID 的破产，本作的开发环境恶劣到了一个无以复加的程度。打越在采访中自爆那段时间"每天都是令人绝望的"，在公司打地铺已是家常便饭，这从作品最终的完成情况便可见到端倪。这不禁让人想起当年制作《Never7》的时候制作组成员也有过这样一段艰苦的开发岁月，但那时和如今早已物是人非，打越的心境也早已不同了吧。

2008 年 4 月 4 日，属于 KID 的最后一部作品《12RIVEN》终于发售，彼时的 KID 早已不复存在，因此这次发售有股浓重的悲壮味道。

某日突然有一封杀人预告信出现在了雅堂炼丸和三岐鸣海面前，两位主人公相继赶到现场，却看到了一群前所未有地使用超能力的人，两人被迫被卷入到了一个离奇的事件中……

在打越钢太郎的把控下，《12RIVEN》的角色塑造回到了《Ever17》的水准，剧情从悬疑、解谜来说，也都在水平线以上，甚至结局带给玩家的爽快感也远超玩家的预期，同时并没有给玩家留下什么难解的谜题，对于这样一部因资金问题而严重缩水的作品来说，能做成这样实在难能可贵。《12RIVEN》发售后也获得了许多玩家正面的评价。



但不得不指出来的是，这部作品并不是标准意义上的"《Infinity》系列"作品，作品虽然的确继承了《Ever17》里的某些结构和元素，但就风格以及理念来说，无论如何也和"《Infinity》系列"扯不上关系了。

《12RIVEN》除了悬疑推理以及解谜有"《Infinity》系列"的影子外，其他的其实更像后来 5pb. 的"科学幻想系列"。除了核心篇章启用了一个有点开创新系列味道的"integral"外，从头至尾都充斥着如同伪科学一般的科普和说教，远离了"《Infinity》系列"前两作所特有的亲切感，系列粉丝所期望看到的剧情与 Cure 的结合从头至尾也没有出现。甚至从悬疑推理以及涉及的知识面上来看，其实更有打越的另一款作品《EVE~new generation X~》的影子。这也是为什么系列老玩家普遍不承认《12RIVEN》的原因。

打越钢太郎自己大概也明白了这一点，开始专心做自己的"《极限脱出》"系列，只是他人生的巅峰，依然停留在 2002 年的那个夏天。中泽继续发展着自己那套"《Infinity》系列"里一脉相传的理论，在自己后来的作品如《I/O》、《SecretGame ~KILLER QUEEN~》以及《Myself ;Yourself》里全都有类似的影子，或许最先出走的他自己，才是最放不下"《Infinity》系列"的那个人吧。

虽然如今早已物是人非，但有玩家仍然在坚信着，无限轮回在某个地方正悄然持续，或许有生之年我们都不会再等到打越钢太郎和中泽工联手合作的"《Infinity》系列"新作，老 KID 也不可能再从故纸堆当中爬起，但至少曾经的作品让玩家们保留了最美好的回忆与震撼。在与《Ever17》重叠的今天，仍然有大批粉丝以各种各样的方式纪念着这个系列。印证了游戏中的那段经典台词：

This story is not end yet
—— It is an Infinity loop.

多边共享

无法斩断的羁绊
——《火影忍者疾风传》“风神雷神”手办套装

周边



六等星 提供

近日万代南梦宫公开了一套以“极致色彩涂装、充满律动造型”为卖点的《火影忍者》“风神鸣人、雷神佐助”1/8手办，想必不少火影粉丝们已经按不住自己的钱包了。

该套手办制作方为业内知名的MegaHouse。对于MH社，旗下主打的海贼王系列一直都受到手办爱好者们的高度追捧，建模涂装方面也是公认的优秀，这次难得能给《火影忍者》带来如此精美的套装手办，其价值更是可贵。

风神以鸣人为主体，九喇嘛（九尾）的橙色云团为底座，以鸣人立体活泼的表情动作、自然飞舞的丝带云团，整体营造出极为热闹愉快的感觉，不过眼睛处理较为一般，某些角度看过去会有些奇怪。

而雷神方面以佐助为主体，须作之男为底座，身后背着的雷鼓以及系在腰间的衣服细节把握都相当精细，裸露出的皮肤质感也极为真实，这也是MH社的特色之一。不过头发方面还是一如既往的粗糙（大概漫画那种头发根本无法3D还原吧。）



这套手办虽说细节方面还存些瑕疵，但从整体上观赏效果还是非常不错，尤其是二者的配色很有艺术的厚重感，如日本传统的浮世绘一般，并且价格方面也是相当公道，仅需19008日元即可获得一套。

最后，这款手办的表情包在圈内也可谓是无人不晓（笑），为其增值不少——“大兄弟，搓澡不？”

为所有被歧视的女性战斗！
——《摔跤吧！爸爸》电影感想

电影



北山杉（实习编辑）提供

说起阿米尔·汗，国内的观众并不陌生，这位恐怕是印度史上最著名的电影明星在全球拥有着数以百万计的粉丝。他拍摄的电影总能够以一个独特的角度揭示印度社会各方面的问题。不论是《三傻大闹宝莱坞》揭露的教育问题，还是《地球上的星星》对于残障儿童的关怀 从《我的个神啊》批判的宗教，到如今这部带有女权主义色彩的《摔跤吧！爸爸》，作为观众的我们总是能够从他的电影里面获得些什么，思考些什么，这就是他的电影最吸引人之处。

《摔跤吧！爸爸》是一部讲述父女之情的电影，却又不仅限于此。影片在探讨亲情的同时对印度社会中女性地位低下的现实进行了无情的批判和嘲讽，同时也揭露出了国家体育总局背后的黑暗。众所周知，作为一个人口大国，印度的竞技体育一直远远落后于世界的平均水平，阿米尔·汗对此经过了认真的思考，最终拍出了这样一部拳拳到肉并且直击心灵的电影。这部电影没有精致的特效、昂贵的道具，却能够激发观众的泪水和反思。很羡慕印度能够拥有阿米尔·汗这样一位总能将社会带往好的方向的电影人，再反观国内的电影从业者，也就不难理解为什么《X时代》会如此大行其道了。



音乐大师的全新挑战

崎元仁与《神无月》的天作之合



▲崎元仁（右）与《神无月》制作人刘倩玮（左）在舞台活动中合影。

曾经为《皇家骑士团》、《最终幻想XII》和《最终幻想战略版》作曲的日本音乐大师崎元仁，在今年五一假期期间，竟然来到了广州，出席了第15届萤火虫动漫游戏嘉年华，宣传完全由他打造原声音乐的新作《神无月》。那么作为游戏作曲界的大手，他在为一款移动端游戏作品编曲时有什么和以往不一样的体会？就让我们在这篇现场访谈里一探究竟吧。

Q1：请问《神无月》是第几部崎元先生您亲自作曲的游戏作品？你个人感觉作曲最满意的作品又是哪一部？

崎元仁（下文以崎元简称）：已经有点记不清是第几部作曲的作品了，大概是第400个或500个作品吧。因为我已经从业30年了，17岁就入行，所以实在数不出是第几款。而关于最满意的作品方面，我每一次作曲都会挑战一些新的尝试，而且是多方面的挑战，有的是音乐技术上的，有的是表现形式上的，这次《神无月》当中我在这两方面都作出了新尝试，所以对我来说最满意的作品永远都是最新的那一部作品。

Q2：崎元先生您作曲的《最终幻想XII》今年会推出重制版《黄道纪元》，重新听到自己当年的作品有没有什么新的感受？

崎元：为《最终幻想XII》作曲也已经是十年前的事情了，老实说都有点忘了自己十年前干过什么了（笑）。如今回头看这个作品，还是觉得会有一些不成熟的地方，但也能感觉到自己当时是在尽心地创作音乐。而且虽然现在已经记不得当年的作品了，但只要听到，就能够想起自己当年创作时的心境，因为那是当时我的对自己的表达。所以我对此最大的感想是，把当下的自己好好表达在作品中，才是最重要的。

不过说真的，听自己当年的作品还真是挺让人觉得害羞的（笑）。

Q3：本次《神无月》使用了全套交响乐级别去制作，崎元先生有借此表达了自己什么样的心境吗？在创作上有没有尝试什么新的东西？

崎元：这次采用交响乐形式作曲是和游戏的制作方盛大游戏进行沟通后所确定的，最后我们选择了使用纯粹的交响乐，不掺杂其他的元素，这就是本次作曲的核心概念。《神无月》这款作品是幻想风格的，但是一般欧美幻想风格和我们东方人眼中的幻想风格是有着分别的，所以我这次作曲的目标是展现出东方人心中的幻想风格。因此尽管用了交响乐，但是乐曲本身采用的是东方的氛围，技术上也尽量采用朴质的编曲，以符合盛大给出的“简单而有力”的曲风要求。

Q4：那么在崎元先生心目中“东方幻想”是一种怎么样的风格？

崎元：西方幻想一般是更为现实而沉重的，而东方幻想则是更为美轮美奂的。

Q5：崎元先生17岁就入行了，那么您觉得现在的作曲行业环境和十年前还有二十年前有什么不一样的地方？

崎元：首先是设备上有很大差别，目前这方面的技术发展已经变得越来越快，作曲也变得越来越便利，因为以前的一些高端产品现在已经普及化了。我个人来说最高兴的是电脑编曲程序的出现，这样一来我们可以直接通过电脑设备来去编曲，当然这是有得有失，因为编曲最后还是得用乐器来演奏，而在作曲时不采用乐器就丧失了一点自我表达的机会。

Q6：崎元先生在从业生涯里创作了那么多的作品，都是有着不同的题材和不同的风格，请问您是如何把握它们的特点进行创作的？

崎元：一个关键就是创新，如果不创新我就是在做一样的事情。而这次《神无月》的作曲在我看到就是很有趣的事情，一个中国的团队邀请我一个日本作曲家来去创作音乐，而在幻想风格上，我觉得中国人和日本人肯定是有着共通之处的，而我在作曲上的目标就是要把这个共通之处给体现出来。

另外虽然我已经承接过这么多工作，我还是会在每一次接受工作之前考虑一下有没有值得挑战的地方和新的目标，如果没有的话我是会拒绝的。所以我觉得在工作开始时设立一个目标是很重要的，因为随后我就可以朝着这个目标努力进发，而每一次目标不一样，能够做出的成果就不一样。这次在《神无月》中尝试兼顾中日玩家对于幻想风格认知的不同之处，也是十年前的我不可能去做到的事情，而现在我也觉得要达成这个目标是非常不容易的。

Q7：崎元先生对《神无月》这款作品有什么样的观感？

崎元：首先是角色非常可爱，画面风格非常美丽，而在此之上对于幻想的表现方式也非常吸引人，这也是我在创作音乐时想要去贴合的主题，因此一些无法从背景当中感受到的氛围，我会想方法融入到音乐当中去。

Q8：能请崎元先生介绍一下您的独立音乐制作公司BASISCAPE INTERNATIONAL吗？

崎元：我们的公司虽然是音乐制作公司，但其实和音乐搭边的工作都有在做。一开始我们只做游戏相关的内容，因为我个人很喜欢游戏，但如今公司发展了14年，业务范围也进行了拓展，包括电影和广告等方面的配乐创作也承接了不少。

Q9：最后请崎元先生说一下自己对《神无月》这款游戏的祝愿吧！

崎元：这款作品的开发者和工作人员们为了制作游戏努力了很久，我也对自己能够加入其中感到非常光荣，希望游戏能够受到大家的喜爱。



▲正在进行签名活动的崎元仁。

STEAM AGE 蒸汽时代





文 Sumire 编 稀饭

在这半个月里，Steam平台上又登陆了不少佳作，有的是3A级别的强作，例如家用机上也能玩到的《掠食》和各位锤粉们千盼万盼的《战锤40K 战争黎明Ⅲ》（虽然稀饭我对本作取消了战役部分的RPG要素感到强烈不满），另外一些则是小品佳作，或是虽然并不完美，但有着自身独特之处的异色作品。本期要向大家介绍的《What Remains of Edith Finch》就是小品佳作的代表，喜欢《归家》（Gone Home）和《护林人》（Fire Watch）的读者们记得千万不要错过，而喜欢剑道和古龙小说中那种高手过招一击见分晓式格斗的玩家则一定要试试《Slice, Dice & Rice》，玩起来比早期《侍魂》两三刀就决胜负还要带感，不过本作目前平衡性争议较大，大家记得保持平常心来看待胜负啊~~

栏目主持
稀饭&三日月



What Remains of Edith Finch

——天马行空的“步行模拟器”

○一个家族的花式死亡史
○独特的字幕交互
○模糊现实与幻想的界限

游戏信息

类型：动作冒险
开发商：Giant Sparrow
发行商：Annapurna Interactive
发售日期：2017年4月25日
用户测评：特别好评
是否有中文：有

游戏简介

尽管“交互式电影游戏”有着“步行模拟器”的别称，听起来有点沉闷，但也难以让笔者放弃对此类游戏的爱，究其原因，只因为游戏独有的交互方式为电影化叙事提供了丰富的可能性，我们永远不知道下一个“步行器”是否会有所超越，因此永远心怀期待。

《What Remains of Edith Finch》就是这样一款“步行模拟器”，魔幻现实主义的剧情中将一个家族里成员的陆续离奇死亡的过程娓娓道来，异想天开的交互将魔幻与现实的界限模糊。

游戏的故事发生在华盛顿州中的Finch大宅里，这座造型奇特的别墅曾经住着家族里的四代人，玩家扮演着Edith Finch，作为家族中最后一名成员，远离大宅成长的她因为试图调查家族成员受到诅咒的原因，重新踏上了这片土地。

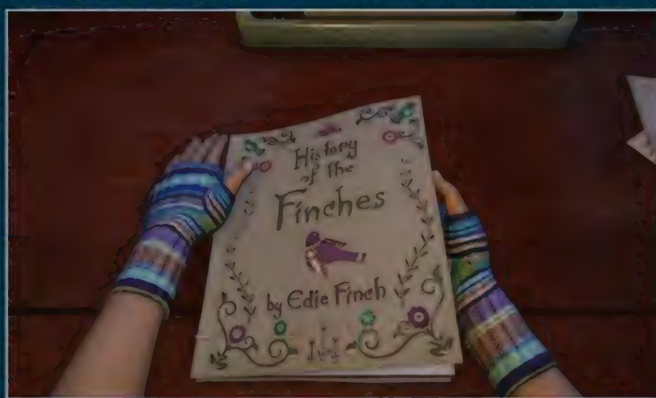
在游戏中，玩家不单只有步行这一交互手段，最先进入玩家眼帘的，是随着Edith的独白无处不在的字幕。和一般的字幕不同，它们脱离了一般游戏中在画面底部的固定位置，浮于需要交互的物体之上，并随着文字语境



评价摘选：
ak42
——我很少会想到用“有趣”来形容一款步行模拟游戏，但《What Remains of Edith Finch》做到了。

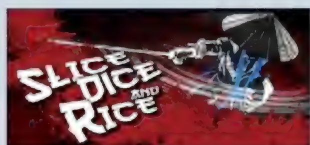
被赋予了丰富的特效。比如当风暴来临时，字幕支离破碎，随着暴风出现又随之消失，这远比平铺直白地叙事有趣得多。

随着 Edith 的探索，玩家将化身为不同的家族成员，体验其荒诞离奇的死亡故事，你可能化身为暴食的动物，上天下海；可能走进记录着死亡逸闻的漫画，重演当初经过。对此玩家可能会感到好奇，如此离奇的死亡，是否真的存在确切的家族病史，又或者真的是一种诅咒？由于魔幻现实主义手法以隐喻模糊了幻想和现实，获知真相的惟一方法可能只有对隐喻一一进行解读。



虽然见证死亡的过程让笔者感到十分抑郁，但随着 Edith 最后的独白，抑郁的心情也仿佛被其一扫而空："斯人已逝，今人亦将远去"，凡人难免一死，但生命生生不息，终究也能延续下去。





Slice, Dice & Rice

——真正的高手只需一瞬、一秒、一击

○一击必杀，玩的是真正的高手对决

○喷洒的血量令人拍手称快

游戏信息

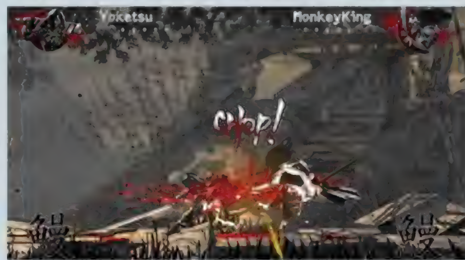
类型：格斗
开发商：Dojo Games
发行商：Playway S.A.
发售日期：2017年4月28日
用户测评：褒贬不一
是否有中文：有

游戏简介

《Slice Dice & Rice》作为一款格斗游戏十分特别，与往日街机上流行的街头乱斗不同，本作在与对手交战之间，笔者仿佛看到了武侠小说中的比武擂台：高手过招讲究心如止水，眼观八方，看穿对手的出招关窍，只需一击，便可制胜。

能够让玩家产生这种感觉，以一击胜负取代血条的设计便是关键，但如果一刀便结束与该名对手的战斗，所需时间未免短得让人唏嘘。于是开发者将一击必杀与得分相结合，击杀一次得到一分。比如在故事模式中，最先得到 4 分的人则为胜利，万一出现 3 比 3 的平手，接下来的一局会变得至关重要。

对于玩家来说，压胜虽有可能，但除非将武林高手入定的姿态套用到游戏操作上，否则被电脑 AI 欺负的可能性依然很大。平砍、竖砍、重击和格挡是最基本的四项操作，一开始接触游戏的玩家可能只会本能地乱按一通，但玩家很快就会发现，格挡并不是万能防御，冲刺却可以快速避开攻击；横砍配合竖砍还是横砍配合重击，需要针对敌人的弱点使用；跳跃最容易被敌人抓包等等……贸然出招只会被有机可乘，真正的武术家都是极有耐性的。



在小次郎的故事中，玩家遇到的敌人将会逐一成为可控制角色。尽管在笔者看来，每个角色的独有故事还不算十分丰满，但各具特色的攻击方式已经足以让玩家仔细摸索、掌握后用于决一胜负。此外，游戏美术风格为残酷的对战添上了几分独有的风骨，在浓墨重彩的背景中，黑白分明的人物让武斗更添上几份硬派的气息，一刀过后，喷洒的血液代表了战败的屈辱，更让对决的紧张感得以大幅提升。

本作惟一的缺点就是游戏内关于伤害判定的说明实在缺乏，Slice、Chop、Dice 等作为伤害判定的名称，其实际代表的效果只能靠玩家在对战中摸索。死亡后虽然会出现游戏提示，但因为本作中文翻译质量堪忧，作为玩家的笔者表示看了半天也还是难以理解。尽管如此，高难度的《Slice Dice & Rice》依然深得我心，从游戏中学习了不少的笔者，或许早已获得了成为高手的潜质，竜神の剣を喰らえ！（被拖走）





评价摘选：

Samvery

——《骑砍》pvp或者是《黑魂》式的格斗体验，闪转腾挪一击致命，更加考验玩家的身法和对攻击时机的把握。

ASAP 情报中心

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

栏目主持：稀饭&秋沙雨

可能在大部分玩家们眼中，日式风格和美式风格还是分得很开的，而日式漫画和美式漫画之间也有着非常明显的分界。这么想不完全是错的，但是在两个世界上最闻名的漫画领域相互发展的过程当中，总有一些作品绕过了文化的壁垒，在另外一个领域当中发光发热，这其中远的例子有我们在介绍金刚时顺便提到过的哥斯拉，近的还有之前介绍过的日版《魔女之刃》。那么在一定程度上维持自身特征又成功输出到欧美地区的日式风格动漫作品中，最具备代表性的是哪一个？虽然不同的人有不同的看法，但在本期“ASAP 情报中心”，我们想要给大家介绍其中的一个，那就是——

全明星大厅

POWER RANGERS

这部大家已经在大荧幕上看到的电影在烂番茄的总体评价不怎么好，只有 47% 左右的新鲜度，不过观众受欢迎度却有 75%，一定程度上说明了片子本身的方向——满足部分观众的童年梦想，看一个特效满分的好莱坞级特摄电影。那么这部电影的原型是什么？对于多数内地读者来说，它可能非常陌生，但对于当年能够看到香港电视台的广东读者来说，本作的另外一个名字《恐龙战队》恐怕更为熟悉。

超凡战队 Power Rangers



“恐龙战队”的成员，其中最后方的绿战士（Dragon Ranger，日版名称为“龙皇连者”）是战队当中首次出现的第六位战士。



系列首个作品《秘密战队五连者》，装扮按照今天的标准看来还真是集低成本和风格独特于一身。

●源起特摄

在讲述《恐龙战队》之前，我们必须要先提一提“《战队》系列”，这个由特摄领域中大名鼎鼎的石之森章太郎创造的系列一改《假面骑士》和《奥特曼》中英雄单打独斗的风格，以群像的方式描述一支五人队伍和邪恶力量对抗的过程。在继承了变身这个要素的同时，各种酷炫的机械载具也是战队的主要特征，而且每一部作品当中战队都会有一个独特的主题，例如《科学战队》的主题是炸药《高速战队》的主题则是涡轮等等。

《恐龙战队》的原作是东映电视台的编辑团队八手三郎（这个名字是个马甲，被很多东映制片人共同使用）创作的“《战队》系列”特摄影片中的最有代表性的一部，其特征包括首次在战队当中使用了“恐龙”这个元素，以及在“《战队》系列”惯有的五位成员的基础上，增添了第六位战士。但更为重要的是，系列正是在这一作开始，走上了涉足美国市场的道路。

但是和当年的《超时空要塞》被引进到美国后被魔改成了融合三部动画的《太空堡垒》类似，《恐龙战队》当时在引进美国后，也为了符合当地观众的口味，进行了一些在今天看到非常夸张的改造。一个是把原名《恐龙战队兽连者》（恐竜戦隊ジュウレンジャー）这种难以翻译的名称改成了朗朗上口的《Power Rangers》，另一个则是把电影的文戏部分全部重拍，改成了更符合美国当地环境的故事，而且选用了全新的演员。然而神奇的是，当故事进入到战斗部分时，《Power Rangers》又会继续采用回原版特摄当中的画面，鉴于美版的文戏在拍摄亮度和影片质量上都比原版要高，所以观看效果非常诡异。当年本片被引进到香港电视台播放时，稀饭我还只是一个小屁孩，看这片时也完全无法忽略其文戏和打戏之间的违和之处。

但显然美国地区的青少年接受能力比笔者强多了，《Power Rangers》迅速获得了充足的人气，并形成了一个系列，此后东映推出的“《战队》系列”几乎都通过冠以《Power Rangers》的名称在美国地区推出，直到今年仍然在维持着这种模式，在 2017 年 1 月 21 日开始播映的《Power Rangers Ninja Steel》就是改编自 2015 年至 2016 年间播映的《手里剑战队忍忍者》（手裏剣戦隊ニンニンジャー）。

当然，要说《Power Rangers》比起日版的《恐龙战队》更令人难忘的地方，那肯定是过耳难忘的美版主题曲《Go Go Power Ranger》，强烈的节奏和充满了爆发力的演唱不但给当年的小观众们留下了深刻的印象，也让负责作曲的 Ron Wasserman 名声大噪。所以今年的《超凡战队》也继续沿用了这首经典的主题曲，国内上映时甚至找来了哈萨克斯坦籍的歌手迪玛希·库达依别列根诺夫来演绎全新的版本，可惜国内真饭们不太卖帐，还和迪玛希的粉丝们展开了一场骂战，当然这个就已经和我们要介绍的内容无关了。

●进军电影

《Power Rangers》在美国热映的同时也被引进到了港台地区，其中台湾地区将其译为《金刚勇士》，香港则使用了接近日版原名的《新·恐龙战队》（"新"是为了和曾经播放过的日版《恐龙战队》区分而加上的），这也成为了不少广东地区80后90后的集体童年回忆，甚至可以说是少数我们能够和美国人民能够分享的年代记忆。不过因为"Power Rangers"实际上涵盖的内容已经超过了《恐龙战队》这部单独的战队作品，所以下文还是会采用目前的国内标准译名《超凡战队》。

除了在电视荧幕上面大获成功，《超凡战队》也在随后开始了向其他领域的进军，首先是电影，在1995年和1997年分别推出了一部《超凡战队》题材的电影，分别是《超凡战队大电影》（Mighty Morphin Power Rangers: The Movie）和《超凡战队大电影之激走战队》（Turbo: A Power Rangers Movie）。鉴于电影的整体拍摄水准要求比电视剧和特摄都要高出不少，所以这两部电影最大的特点是抛弃了战斗场面采用日版特摄的特征，完全是用美版的阵容进行拍摄。

但影片本身过于青少年向的故事特征和时代的限制让其表现无法令观众满意，所以当年这两部电影分别获得了39%和15%的烂番茄新鲜度，可谓是越拍越惨。不过和糟糕的口碑形成反比的则是不错的票房，两部影片都收回了成本，还大赚了一笔，不禁让人想起了越烂越是要拍的《变形金刚》（笑）。同时这两部电影虽然也是挂着"Power Rangers"的代号，其实故事内容已经和"恐龙战队"无关，第一部是关于"忍者战队隐连者"（忍者戦队カクレンジャー）的故事，而第二部电影则是讲述电视剧《西奥战队》和《激走战队》之间发生的故事。



电影的成本毕竟比起电视剧要高出不少，所以《超凡战队大电影》的场景也比电视剧版要更大气一些。

●漫画诞生

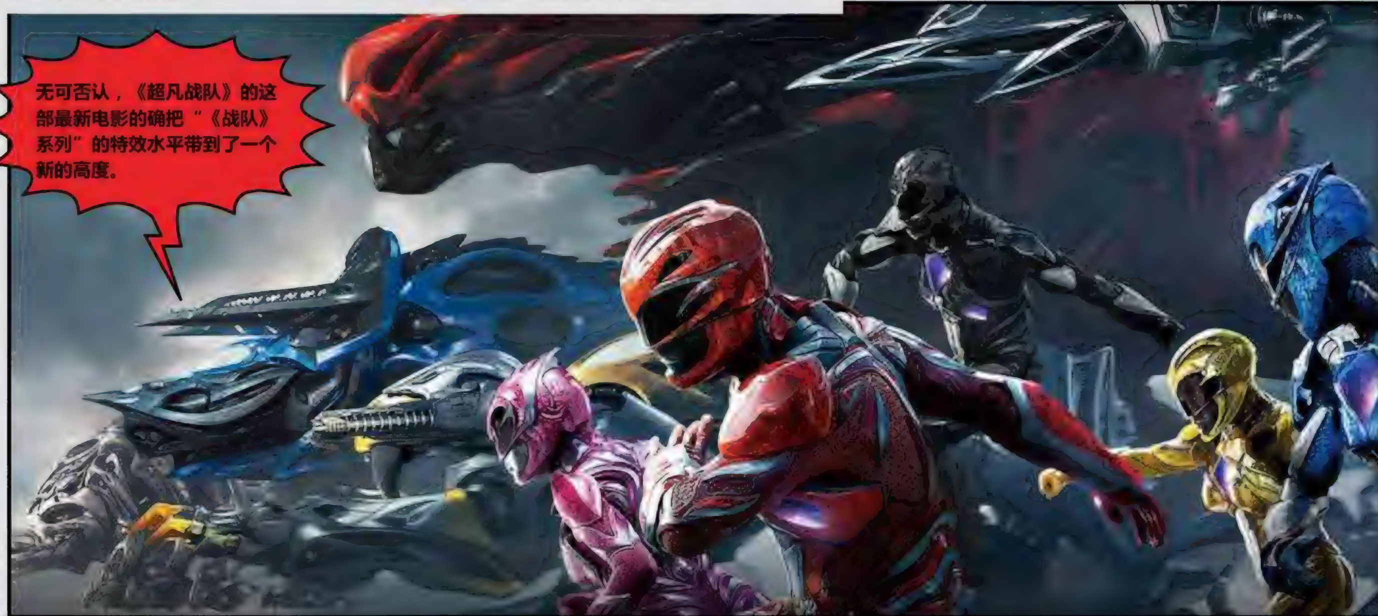
在《超凡战队大电影》上映的同时，和其相关的漫画也开始了发行，其中和电视剧故事相关的漫画交给了Hamilton Comics发行，第一部的6集故事在1994年11月30日开始陆续推出，讲述了电视剧第一季《恐龙战队》和第二季《五星战队》之间发生的故事，随后还推出了第二部的4集漫画和3集的《超凡战队传奇》（Mighty Morphin Power Rangers Saga）。不过当时Hamilton Comics有个对手，那就是业界闻名的漫威，他们不但为电影推出了相关漫画，也推出了自己的《超凡战队》漫画作品，甚至后来还试水性地做了一本和"《战队》系列"一衣带水的《假面骑士》漫画，但是随后漫威也失去了《超凡战队》的授权，所以这本漫画自然也变得无疾而终。

而在近年当中对于《超凡战队》漫画创作最为不遗余力的则是Boom! Studios，他们不但在2016年推出了一系列《超凡战队》的漫画，甚至还和DC搞起了跨界合作，在今年推出了《正义联盟与超凡战队》（Justice League/Power Rangers）这个脑洞大开的连载，坊间评价竟然还颇高，让人不禁感叹美国读者在"关公战秦琼"故事方面的接受能力。目前这部漫画已经推出了两集汉化版，有兴趣的读者可以不妨搜来开开眼界。

最后说回电影本身，《超凡战队》在国内上映之前，已经在美国和全球多个地区上映，总票房收入达到1.34亿，已经填上了本作高达1亿的制作成本，所以本次在国内上映是纯赚，靠着我们丰富的票房实力供血，相信下一部《超凡战队》应该有很大的机会和观众们见面，至于能不能如同本片监制Haim Saban所希望的那样能够拍上足足六部，就要看这一手情怀牌往后打得漂不漂亮了。



由石之森章太郎创造的两大系列《战队》和《假面骑士》在一本美漫封面上共聚一堂，也算得上颇为罕见。



无可否认，《超凡战队》的这部最新电影的确把"《战队》系列"的特效水平带到了一个新的高度。

情报瞭望塔

闪电快报

●派拉蒙影业宣布《变形金刚 最后的骑士》提档两天，从原定的6月23日提前两天到6月21日上映，鉴于本片在香港原定是6月22日上映，有可能也会进行提档，而国内上映时间则尚未确定。

●《新超人》的第11期，国产超人孔克南又致敬了一项超人的传统：和高速超能力者比赛跑。超人的对手是闪电侠，孔克南的对手则是有望成为中国闪电侠的少女艾利·何（Avery Ho）。

●和我们之前介绍过的Tow Cow漫画一衣带水的Image漫画在本月13日和14日的“多伦多漫画艺术节”（Toronto Comic Arts Festival）上举行了25周年纪念，出场的漫画界名人包括了查尔斯·艾兰德（代表作：《行尸走肉》）、刘慧骅（Marjorie M.Liu，美籍菲律宾裔科幻作家，代表作：《Monstress》）以及众多来自异色漫画杂志《岛》的艺术家们。



《新超人》的第11期。



●漫威在Netflix推出的四部超级英雄电视剧终于迎来了他们的第一部团队主题作品——《捍卫者联盟》（Defenders）的完整预告片，除了夜魔侠、杰西卡·琼斯、卢克·凯奇和铁拳四位英雄，夜魔侠的授业恩师棍叟（Stick）竟然也露了一脸，莫非他会是第五位捍卫者联盟成员？

●漫威在电视剧领域的新尝试——《异人》的电视剧已经发布了主题海报和角色定妆照，角色从左到右分别为：Eme Ikwuakor扮演的戈尔工、Ken Leung扮演的卡纳克、Anson Mount扮演的黑蝠王、Serinda Swan扮演的梅杜莎、Isabelle Cornish扮演的水晶和Iwan Rheon扮演的麦西穆斯。本片预定将会先在9月1日于IMAX影院上映，随后在9月26日于美国的ABC电视网上播放。









●《权力的游戏》的电视剧大获成功，如今却快要拍到最后一季，HBO 也打起了相同题材电视剧的主意，有消息称他们雇佣了四位著名的编剧尝试为这部热门电视剧创造新的故事，其中包括了 Max Borenstein（代表作 ：《金刚 骷髅岛》）、Jane Goldman（代表作 《王牌特工 黄金圈》）和 Carly Wray（代表作 ：《广告狂人》）。

至高要闻

终极预告发布 《神奇女侠》6 月 2 日正式登场！

北京时间 2017 年 5 月 8 日，《神奇女侠》公布了最终的电影预告，并且宣布电影将在今年 6 月 2 日于北美地区上映，同时本片已经确认将会在 5 月 25 日于好莱坞的 TCL 中国大剧院进行首映。

这部预告片是展现电影主题内容最多的一个，使用了大量戴安娜在天堂岛上童年的生活和接受女战士训练的镜头，但也有不少进入到人类世界后的战斗场面，包括在战场上对抗敌军，以及前往伦敦并接触人类的社交圈子。其中亮点包括戴安娜竟然在参加舞会时仍然在礼服背后挂上了自己的佩剑，关于剑刃到底是如何和身体接触还引发了一番“污水横流”的猜想（笑），另外片中的其他主要角色，包括亚马逊女王希波吕忒，作为反派的艾瑞希·鲁登道夫将军和外号为“毒药博士”（Doctor Poison）的玛鲁也有登场，但也再度确定了本作的故事基本不会和现代发生交集，神奇女侠甚至还不会踏上美国的土地，所以本作到底要如何与随后的《正义联盟》电影产生联系？这一点恐怕只能留待大家在正式观影时发掘了。

另外本片目前已经确定将在会 5 月 30 日于香港上映，时间比北美还要早，国内上映时间将会与北美同步，6 月 2 日登陆各大院线。



吃的问题

吃在日常生活中很平常，但到了宝可梦的世界中却简单又复杂。这一期的“闲话宝可梦”，我们就来掰扯掰扯宝可梦世界的吃的问题。



◀▼大比鸟和鲤鱼王

基于现实的食物链设定

《精灵宝可梦》的灵感来源于初代制作人田尻智小时候的经历，那时候他家乡城市化还没有开始，所以池塘、草丛、废墟等可以看到各种虫、青蛙、鸟、鱼等小动物，其丰富程度远非大城市中有限的蚊子蟑螂以及宠物可比。大学毕业后开起了 Game Freak 工作室，田尻智就想把这个当下已经很难见到的自然景象传递给更多的孩子们，并打算通过 GB 的数据通信功能来交换怪物——其实到这时，田尻智心目中的童年世界已经不再局限于童年那些活跃于自然界的小动物了，因为受到《巫术》的影响，他为游戏设想出的地牢迷宫中还有诸如绿龙、力王等怪物，这些都被写入他递交给任天堂的企划书中，即便从字面上看，这些家伙也要比他童年记忆中的蝌蚪甲虫等要强大出很多。

企划提交并通过后，怪物的设定工作便继续有条不紊地进行，最终游戏中出现了多达 151 种宝可梦。这些宝可梦中，有以弱出名至今仍然时常在段子中被调侃的鲤鱼王、绿毛虫这些，也有强大的胡地、暴鲤龙、快龙等。由于田尻智在最初构思游戏时的动机之一便是还原童年时的自然，所以食物链便也顺理成章地加入进来。比如初期遇到的小鸟宝可梦波波和烈雀，在游戏图鉴中的介绍都是吃虫子的鸟。而波波的两个进化形态：比比鸟和大比鸟，则明确地写了以蛋蛋和鲤鱼王两种宝可梦为食。对于制作人们来说，还原一个自然的生态世界，宝可梦之间的食物链便是自然存在的。

动画制作人的食物纠结



▲第三集非常著名的一段与食物链相关的战斗

相比游戏，《宝可梦》动画对于吃的问题可以说是相当纠结。在初篇动画的第三集，便有比比鸟猎捕绿毛虫的惊心动魄之战，不过如此直截了当的弱肉强食，也仅仅存在于动画初期，随着动画剧情的发展，内容更多展现的是主角小智一路上的对战与成长，基本没再出现过大自然中的残酷搏杀。当动画进入到基于《红宝石·蓝宝石》的《超世代》，由于树果的正式加入，宝可梦和人便也都以此为食。不知不觉中，动画中的宝可梦，要么是不食人间烟火的神兽，要么是只吃树果及相关加工食品的素食主义者。而在自然界中处于食物链顶端的人类，在某集中也只是想象一下鲤鱼王做成鱼排的美食但最终还是没能实现，因为鲤鱼王的鳞片太硬了。

这种潜移默化的变化，实际上来自于动画制作团队内部的看法分歧。作为框架编剧的首藤刚志，是个很有个性的人，对于这样一部明显是针对孩子的动画，他并不排斥将丛林法则、弱肉强食一类的加入到动画中，相反还以此来增加观众对宝可梦世界的现实认同感。但是也有人认为，这样会影响小观众们对清新的宝可梦世界的美好向往。不过首藤刚志也并非仅仅是执着于丛林法则，因此和游戏制作人一样，大多数时候绕过食物链和食物的问题去讲故事。而随着首藤刚志的退出，以及树果的正式加入，动画便也完全以儿童向为基准，彻底对食物链和肉食类的问题采取回避态度——反正可以讲故事的地方很多，没必要在这个可能影响孩子们美好寄托的事情上去纠缠。

跟随现实要素消失的肉类食物

就像动画中逐渐淡化的食物链，来自现实中的动物也在宝可梦的世界中逐渐消失了。虽说游戏在构思之初是还原自然世界，而最终定型后是独特的世界观，但也遗留下不少来自现实世界的动物。比如雷丘的图鉴介绍，就是其十万伏特的高压电足以电昏印度象。而这也是现实中动物少有地直接出现在游戏中，如今游戏已经出到第七世代，宝可梦的种类已经突破了800，但被雷丘电晕的印度象却始终没有以宝可梦的身分出现，大概这也是早期制作游戏时没太在意的一个细节。与此相同的，就是现实中的地域，比如"印度象"，以及枯叶道馆馆主马志士在美国空军服役的经历以及其"闪电美国人"的称号，都有着现实中的国家背景，不过初代之后，这样现实中的国名便也再没在游戏中出现，取而代之的是玩家们对历代游戏舞台原型的探析。



▲华蓝水族馆的非宝可梦鱼类

相比游戏，当动画试图展现一个自然界时，初代的150种宝可梦其实是远远不够的，所以在早期的动画中，也直接出现了非宝可梦的现实中动物，如波波从土里刨出的类似蚯蚓的虫子、华蓝道馆的水族馆作为背景的那些游来游去的鱼以及喵喵对月弹唱时周围飞的萤火虫等等。这些动物有一个共通的特征就是小，尽管毛虫、鱼、萤火虫这些，在当时及后来的游戏作品中都有对应的宝可梦出现，但体形都比较大，初代便出现的独角虫和绿毛虫的平常高度都达到了30厘米，和波波的站立高度相同，而这显然不会是波波的猎物，同样，体积较大的宝可梦作为背景，也难免喧宾夺主。

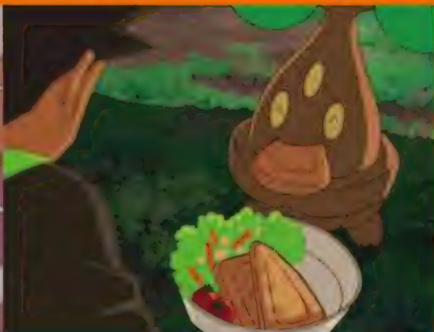
回到主题，在《宝可梦》游戏的世界中，当打败野生宝可梦之后，并不会像其他一些RPG那样掉落肉块或残肢一类的道具，而人类的食谱也是一个谜，毕竟这不是什么必须要提及的要素，能绕过就绕过好了。游戏容易避开食物，动画却没那么容易，因此在不那么在意和谐问题的早期动画中，也多次多次出现了肉食，如餐桌上的龙虾、炸鸡，以及垃圾箱吃剩的鱼骨等，所以说起码在早期，动画制作人们是默认宝可梦世界存在有现实中动物的，而这些动物不光和宝可梦一样存在于自然，更解决了人类的日常肉食来源。不过如前所述，随着首席刚志的退出和树果的加入，肉类食品便也和现实中的动物和国家一起从餐桌上消失了。



■火鸡大餐

▶叼着鱼的喵喵与后来普及的"素食"。





树果

树果是在第二世代开始引入的一类道具，和大多数要训练师使用生效的道具以及其他携带即发动效果的携带类道具不同，树果可以在携带其的宝可梦满足红血条件时才会被宝可梦使用并产生回血、解除异常状态等效果。到第三世代，树果正式被赋予了更多功能，这也使树果的携带成为宝可梦对战战术的重要一环，相应的，系列还出现了贪吃、收获、紧张感等围绕树果的使用与禁用的特性。

而在动画中，树果最大的意义便是解决了宝可梦们的食物来源问题，野生宝可梦中以捕食为目的的猎捕行为便不再出现，取而代之的是不管猎食者特征多么明显的宝可梦，也会美美地品尝树果。动画中的宝可梦几乎是集体转型为了素食主义者。

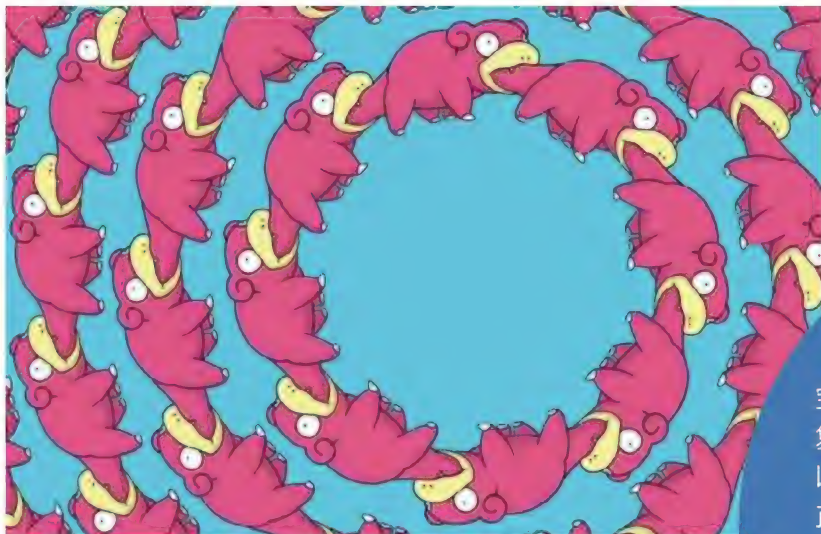


▶动画中的树果，很多都可以直接看出现实中的原型。

呆呆兽的尾巴

相比《宝可梦》动画制作上对于丛林法则及肉类的观点转变，游戏似乎没怎么变过，从来没有明确地把肉类作为食品，也没有回避大自然的食物链，不过作为第二世代著名的“买不起道具”（售价超过玩家拥有钱币上限）之一的美味尾巴，就是用呆呆兽的尾巴制成，而这也是游戏中首次确凿出现以宝可梦身体部位做成的食品，大概涉及到对宝可梦的极其不人道行为，因此割呆呆兽尾巴便也成为二世代火箭队余党的臭名昭著的恶行之一——与此类似，在距离初代的关都非常遥远的阿罗拉，当地的恶势力骷髅队也干着割呆呆兽尾巴的勾当，但并没有像火箭队那样遭受整个小分部的灭顶之灾，只是被致力于保护宝可梦的乙太基金会谴责一下。

呆呆兽是种看起来就很有趣的宝可梦，如其名，这种宝可梦整个种群都很呆，日常生活就是趴在水边把有甜味的尾巴伸到水里钓食物，具体是什么食物没有说，但这尾巴的甜味相当受水族们的欢迎，如果被大舌贝咬到尾巴，还会进化成呆壳兽。而这甜甜的尾巴也被人类视为美味，但割卖宝可梦肉体的事情显然很不符合宝可梦世界中人们的普遍观点，因此便由恶势力出手在黑市以天价售卖，由此才有“美味尾巴”这么一个你攒钱攒到最多也买不起的道具。然而在《太阳 / 月亮》中，呆呆兽的尾巴是游戏舞台阿罗拉很常见的美味，而且做法简单：把割下的呆呆兽尾巴晾干后用盐水煮，简单又好吃（《月亮》版图鉴）。而呆呆兽也不会受到多大的影响，因为尾巴即便被揪断，呆呆兽也没多痛而且会很快长出来（《太阳》版图鉴）。如果城都的呆呆兽和阿罗拉完全相同，那么因此而被团灭的火箭队呆呆兽之井小分队可就太冤了。



◀官方的《呆呆兽之歌》MV中有关尾巴的魔性一幕

关于宝可梦世界吃的问题，我们就说到这里。从上面的几段可以看出，宝可梦世界的吃的问题说简单也简单，说复杂也复杂，简单的在于游戏制作方，可以随意设定、随意跳过、随意模糊；真正纠结的是动画制作人们，毕竟多少还是受些游戏版权三方的掣肘，同时也要考虑小观众们的接受程度，本来这个问题也可以模糊带过，但是玩家和观众们一扒起来，问题就复杂了。虽然看起来有些钻牛角尖，但作为话题，还是极大丰富了大家在玩游戏看动画之余的交流话题的。

舌尖上的阿罗拉

在呆呆兽的图鉴中，以食物的方式来描述宝可梦，这在系列游戏中堪称第一次，当然也和谐到像韭菜一样被人割去吃了自己还能很快长出来，看得出即便是 Game Freak 也不想把以宝可梦为食给挑明，毕竟游戏主题之一便是人类和宝可梦和谐共处。而在野生宝可梦之间的自然食物链上，就不那么在意了，在《太阳 / 月亮》中，食物链的说明尤其多，如绿毛虫明确地提到会成为鸟食、圆丝蛛最爱吃的食物是萌虻、烈雀的主要食物就是虫宝可梦而不再是含糊的虫子，爱心鱼无精打采时会成为大嘴鸥的猎物、以捕猎长翅鸥和小笃儿为食的烈箭鹰、卡拉卡拉因为哭声遭致秃鹰娜从空中袭击、因为散发香气而被锐嘴大鸟吞掉的甜竹竹、一口气吞掉成群弱丁鱼的巨鲸王……此外还有相当多的宝可梦，如巨金怪、化石翼龙、烈咬陆鲨等的图鉴中，只是提到其捕猎的生态和习性而并未提及具体的宝可梦对象，但从早已消失的现实动物的世界观以及这些宝可梦的强度来说，它们显然都是食物链中处于顶端而猎物种类丰富的狠家伙。事实上，Game Freak 从来就没有让这些长有尖牙利爪等捕食者特征的凶猛宝可梦们吃素，如今也只是迎合了年龄范围越来越大的玩家们的需求而已——毕竟初代《宝可梦》的老玩家不少都已过了而立之年，而食物链也是初代便已存在的设定。



◀巨金怪的捕食方式是用四爪和强大的身躯将猎物压住用腹部的牙齿啃咬，超级进化时可以看到其恐怖的大嘴巴，被这具重达550公斤的钢铁身躯压住吞咬，猎物的痛苦难以想象。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★《女神异闻录 灵魂全书》上市之后大受好评，不过令小编们意外的是，市面上竟然出现了黑白复印的盗版，不带盒子，也卖到了四十多元，真是令人无语。这里提醒各位在UCG官方淘宝店消费，不要上当。

★还在纠结因没买到UCG 414期而错过《塞尔达传说 荒野之息》攻略的朋友，可以关注一下即将上市的《掌机王PLUS 6》，上面会有该作的完全攻略，全迷宫、全支线、全种子内容应有尽有。同时还会附赠该作的金属收纳盒，绝对值得珍藏。

★E3将至，随着NS的热卖、天蝎的公开，原本看似胜负已定的主机大战再掀波澜，今年的E3将会充满看点。而一年一度的E3特刊现已开始筹备，不知各位对这本特刊有什么期待，欢迎告诉我们。微信君官博君随时恭候大家的调戏。



读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG×VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



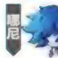


Email 一二③木头人：吃土几个月，终于攒够3000块钱，自己也算是任天堂老粉了，GBA、NDS、3DS也都玩过，算是《塞尔达传说》、《怪物猎人》、《DQ》这些系列的忠粉。最近《塞尔达传说 荒野之息》被捧上天了，忍不住想入一台，但苦于高中生，没多少钱，想问几个问题。

1. 我看贴吧里很多人都说NS散热不好，老任会出改良版吗？现在买值不值？

2. 现在买的游戏之后出中文版，会不会有中文补丁？

希望小编呢帮我解答一下这几个问题，谢谢。

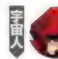


1. 个人体验下来，NS的散热虽然没有非常优秀，但也不至于到不好的程度。改良版肯定会有的，但不会是最近。至于现在买值不值，取决于你对目前已经发售的游戏的爱有多深。

2. 这个问题恐怕只有老任能回答了，目前并没有先例。



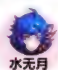
Email 冰之天使：这段时间中文的《尼尔 自动人形》到货了，当然是天天玩啦。有时候迷路会不停的上上下下梯子，虽然不是故意的，但是还是后知后觉，这行为有点污啊（真不是故意偷窥的）……然后有点好奇，各位小编平时应该都是飞速通关的，是否也会有这种故意重复几遍的行为呢？



我是属于那种慢节奏玩游戏的人，虽然有时候赶攻略不得不打快点，但是基本上还是得享受游戏的过程。因为做完攻略之后大部分游戏就不会再去碰了，所以玩的时候还是要尽情地按自己的节奏来玩。至于重复某些行为，一般是为了验证某些事情而做的，迷路虽然不可避免，但是在一条梯子上面迷路，我还真没试过。所以这位同学，不要装啦。看这本书的人都理解你的！

编|辑|部
游戏风向标

仁王 DLC | 1 人



是不是以后每出一个 DLC 就得把游戏再全通一遍？

——水无月望着《仁王》DLC 里要求新难度下完成游戏内全部任务的新奖杯感到无力吐槽。

尼尔 自动人形 DLC | 2 人




还有这种操作？！

——在赌博斗技场被打到生活不能自理的八重樱双眼放空。

逃生Ⅱ | 3 人

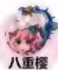




哪怕给我一节南孚电池，我都能无伤通关。

——三日月绝望地发现本作的电池依旧非常不耐用。

小小噩梦 | 3 人


既然你这么生猛为什么还要逃跑啊……

——玩到结局后的北山杉 san 值疯狂下降中。

马里奥赛车 8 豪华版 | 3 人





到底是谁放的闪电！？

——当一发闪电把余烬手中的加速蘑菇打掉时总少不了他的几声咆哮。

掠食 | 3 人





转星除了工作环境比较差之外，其实还算是份不错的工作，至少领导是个好人。

——在游戏里为拯救员工不惜赴汤蹈火，三日月觉得摩根是个相当出色的领导。

NBA 游乐场 | 3 人





为什么奥尼尔的三分这么准啊 T_T

——某场比赛中被奥尼尔打爆了的北山杉欲哭无泪。



Email 张易雄：在网络媒体的冲击下，国内的游戏纸媒只剩 UCG 一家在坚守。个人比较好奇，国外的纸媒的生存现状如何呢？最近几年是否还有新的纸媒诞生？如果国外的纸媒还有新生力量，那么在国内单机游戏逐渐正规化，且媒体和游戏开发商，发行商关系逐步建立的今天，也许我们可以期待国内游戏纸媒的新兵？



余烬：无论是在国内或者国外，纸媒的生存现状其实都不够乐观。但横向对比起来，国外的纸媒更加稳定，这其中的原因在于国外的游戏行业对纸媒有进行保护。比如日本著名的FAMI 通，是能够拿到不少由厂商直接提供的游戏的最新情报，并且是独家的一手情报，这本身就是一种保护；而欧美那边的纸媒，有不少就是游戏厂商旗下的附属机构。所以，无论是网媒还是纸媒，无论是新兵还是老人，其实都是依托于游戏行业这个大环境在发展。当然，正如你所说，这几年国内单机游戏行业确实在逐渐正规化，但和日本或欧美相比，行业差距至少还有 10 年。至于说国内游戏纸媒的新兵，从个人角度来看，纯粹的纸媒新兵很难很难，即使是我们也在这个时代进行着各种革新，比如大家看到的 UCG APP 和电子版杂志，还有 UCG 商城和游戏时光网站等等。

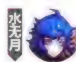


Email 沉默如谜语：1. 水无月的小编形象终于出来啦！真的是很好看呢～可是细看之后觉得有个小问题 -- 好大啊！都遮住余烬的寄语了啊喂！然后我又翻了翻其他的小编，发现三味线、秋沙雨、果汁、纱迦的小编形象都没能躲过被遮住的宿命（远目）。

2. 本期的"独立之光"栏目内容还是很不错的，我之后还想看到对独立游戏制作者们的采访，看看他们对于自己的游戏以及开发过程的想法。

3. 现在杂志中的栏目已经够多，感觉再增加 PS VR 和 NS 游戏的报道可能有两条路：一 . 内容精简放入更多游戏，或只能在一期杂志中放入有限数量的游戏。二 . 那当然是简单粗暴的加厚啦。不过这些好像都会加重小编们的工作量啊，所以说，饭老板，交给你了（笑）。不过玩笑归玩笑，这对 UCG 想必也是个两难的抉择吧。

4. 话说每次写信是否用附上地址之类的联系方式？万一抽奖抽中我了可如何是好呀（滑稽）。



水无月：1. 关于小编形象谢谢这位读者的称赞！其实原稿也经过了好几次修改，在正式登上杂志之前心里还多少有些忐忑呢。画师大大也辛苦了。至于遮住了余烬的小编寄语……实在是很对不起余烬啦，以后排版时我们也会更加注意的。（小声：小编形象原稿修改多次的原因是因为……画了太中性了怕读者们产生误解……远目）

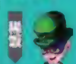
2. 谢谢您的建议，独立游戏现在的确是游戏业界中一块不可忽视的领域，而许多独立游戏制作人的心路历程也确实是玩家们感兴趣的内容，我们以后一定为读者带来更多这方面的采访和报道。

3. 我们也希望能把更多 PSVR 和 NS 的优秀作品介绍给大家，但是杂志的页数限制始终是不能回避的问题。UCG 杂志作为期刊页数有其相应的规定，不过我们也会考虑其他的途径——比如之前制作别册作为赠品等等，总之努力为大家带来更多更好的内容是我们一贯的目标，希望大家支持。

4. 说不定写了就真的中奖了呢？（笑）不过即使没有地址，万一您中奖了我们也会通过电子邮件和您联系的，这一点请安心啦。



Email 大卫猪肝：看了"独立之光"开头的文字真是深有感触，稀饭兄遇到的一些情况让我感同身受，看来从小员工成为社长是要经过千锤百万般罪，不断磨练才成的啊。另外发现小编们总会说自己又在哪个几角旮旯里找到了些陈年旧物，弃之可惜，又无处安放，不如拿出来当问卷奖品如何呢，现在的奖品真的是有些寒酸了。



稀饭：这次"独立之光"的感悟也算是稀饭之言吧，虽然说出来有点丢脸，但不认识到自己的不足，也的确没法进步啊了。至于陈年旧物嘛，虽然现在微博上好像的确流行拿旧物用来抽奖，但是我们找到的东西一般单价比较高，用来随便作为问卷调查奖品好像又有点夸张，大家有没有什么好想法？



宇宙人：感觉倒是可以找个机会在年底给大家送送礼什么的，不过其实很多陈年旧货说来好像情怀慢慢，大多其实因为缺乏保养破破烂烂的，拿来当礼物不但面子上过不去，质量上也过不去啊。（默默地看看自己吃土的 PSV 1000）

纱迦：的确是这样吧，我家里其实还有好几台老机器，也是属于老掉渣人等，送又显得于礼不合的，感觉还不如放在直播室里给每个布景。

梦叶：其实读者大人们要是对一些二手闲置主机和游戏有兴趣，是可以在一些二手交易平台上找到的，那上面的不少主机还是很新的，对于有收集爱好的读者来说是个很不错的选择哦。





Email SnPaper：第一次知道你们杂志是在初中，那时天天和校门外的报刊亭的老板套近乎，为了就是想看看这杂志里面是什么样的。第一次买你们杂志是在高一，那时我们还不是全封闭，所以我也还是可以一到星期三就跑到校门外的报刊亭买杂志的。转眼间，我从个高一萌新，变成了快要毕业的高三老 dog。在这期间，我的周围也在发生很多变化：极少数基友在我的无形安利下开始关注家用机了；校门外的报刊亭倒闭了；学校全封闭了；买你们杂志要先和报刊亭老板预定了……在这过程，我好像知道了你们作为纸媒的困难了，心里有点不舒服，总想着要做些什么（笑），但我能做什么呢？顶多也是拿着你们的杂志，在高三最辛苦的时候，当做一个精神的寄托。久了之后，就有了一个目标：我不想做一个普通玩家和读者，我想参与到你们家用机游戏传播的领域中来。尽管你们这一行会很辛苦，在目前来说也是个少数派。但我就是想参与，哪怕只是尽一份绵薄之力也好。因为我不想看到自己喜欢的杂志，步了其他同类杂志的后尘。所以，等着吧，也许几年之后，会有一个，有着一个很普通的梦想的人，拿着普通的简历，过来面试编辑的（笑）。

看到三日月在 417 期杂志上说渴望《半条命 3》时，我的心也抖了一下，因为，我差不多把《半条命》1 + 2(和各章) + ms 通了不知多少遍，作死过多少次了，你 G 胖，还是不会数 3 啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！

最后是疑问：417 期的《尼尔 自动人形》收集卡和 414 期的《仁王》收集卡相比，马赛克了不少，是原图的问题还是工序的问题呢？看起来很不舒服。



有梦想有冲劲当然是很好的，但目前对于你而言最重要的还是一个月后的高考。上了大学才有更多的时间去发展自己的爱好，当然上了好大学能让这位有很普通梦想的面试者拥有不普通的简历（笑）。《尼尔 自动人形》的收藏卡仔细看了下，感觉应该是所选图片画风的问题。之前的大部分收藏卡的图片都是游戏 CG 画面，而《尼尔 自动人形》的这张是绘画，且还是有点偏水墨风格的绘画。横向对比起来确实会感觉有些“糊”。



Email 邪萱超人：本期“独立之光”非常满意，感觉好像自己也办了会展一样，我的建议有些异想天开了，咱们《游戏机实用技术》啥时候也办个全国巡演就好了，不是简单聚会哦，而是关于杂志社的一切，比如各个老编的蜡像啦，手模啦，到时候参加的玩家也写一篇游记，就不愁没稿子了，科科！



这个主意还不错嘛……等等！？蜡像？这样的话有一些老编可能会挺废蜡的（喂）。



Email k 夜大丧失：自从 NS 到手以来就变成了 Nintendo 的粉丝了 233。NS 的 eShop 上有一款《神巫女》，不知道小编有没有兴趣去做一做这款游戏的攻略呢？还有 NS 上的“友尽赛车 8”，说真的我看了国外大神的 200CC 跨图跑发后惊呼：还有这种操作？（200CC 模式下我怀疑我开的是飞机）希望能看到更独特的友尽方式（车技）。此外就是 PC 上的《逃生 2》小编们会不会做一段简短的介绍呢？

对于即将到来的 E3，我最感兴趣的还是《潜龙谍影 生存》，虽说很不看好这款没了小岛的也没了蛇叔的《潜龙谍影》，不过作为粉丝还是想看看这一系列的命运究竟如何了！（当然是下坡路了）



“友尽赛车 8”原本打算来一场编辑部友尽大赛的，然而最近因为大家都忙着各种工作，所以时间一直没定下来，有兴趣可以持续留意我们官方微博和直播间的节目安排哦。不过乃木个人认为如果要提升车技的话，持续的训练和上网跟人对战是很重要的。《逃生 2》原本是准备抽到某贵德准备让金枪让他写攻略呕血的，然而不巧的是除了八老师之外大家都瘾到出借了，而八老师有坚持自己玩不过来恐怖游戏，所以咪咪！开玩笑的……鉴于 Konami 现在对游戏的态度还是捉摸不清，所以以后他们打算怎么搞，还搞不搞游戏，没了小岛秀夫的《MGS》到底会怎样，这些现在都不好下定论。不过《潜龙谍影 生存》还是可以期待一下，毕竟表现如何可以从中看到 Konami 现在的态度到底怎样。



Email 王川：最近贵社弄出的这个劲作收藏卡简直是继成就奖杯系统之后的又一万恶之源！对于有强迫症又没有集齐的我来说，整日寝食难安，请你们将之后出卡包排上工作日程，认真对待吧！



卡包或许是不太可能的，不过既然这么受欢迎，那么 SR、SSR、PR 等不同稀有度的计划也可以提上日程了（笑）。



Email HeartAttack：嘿，各位 UCG 小编们大家好，第一次写信有些激动\(≧▽≦)/，更为激动的是 416 期居然有我大《彩虹六号 围攻》（此处省略一千字），作为一个 R6 忠实的玩家，看见 R6 在 UCG 上刊登很开心，也希望以后能多加入 PC 游戏的内容，不要全是主机游戏。还有一个疑问，为啥每次看贵刊的某鱼直播间那个猥琐的大力都不看弹幕，希望多看弹幕交流谢谢。



有两句话我是想说一下的，第一，《彩虹六号 围攻》可不是 PC 独占，考虑到 UCG 说到底还是一本主机游戏杂志，PC 游戏短时间内不会占据太大的篇幅。当然，对于关注 PC 游戏的读者来说，你们还能去读一读 STEAM 专栏《蒸汽时代》。第二，关于弹幕交流问题，不交流的原因很大程度是因为编辑们的直播经验不足，很多时候难以一心二用，这是今后直播需要改进的。



Email ichidozesu：本人是一个初中就接触《无双》游戏的无双粉，但是身边朋友都对我这个无双粉表示一种“关爱智障”的态度。对他们或者大多数玩家来说，无双这种类型就意味着无聊，割草，完全没有游戏性可言，他们只爱那些 3A 超级大作，我们这些无双粉们活得真的好辛苦啊（哭）。还有，想问一问小编们对即将定义为开放世界的新作《真 三国无双 8》有没有什么看法呢（好像还没有在杂志中谈到过吧），个人感觉无双做成开放世界可能会雷……



雷不雷，现在下结论还为时过早。要知道当时《塞尔达》说要改开放世界都有人说雷吧，结果呢？自然是那帮人的脸都被抽肿了。从目前的报道来看，很多方面就连制作人自己都没想好。就我个人而言还是希望《无双》能做出一些变化，不过开放世界确实是个技术活，而且拿整个中国来做开放世界也是挺庞大的，总之先观望一下吧。

惊不惊喜？

插图：西瓜树











Email 暗健杀：E3的报道建议：能否少点编辑的观感，多些外媒的报道，至少可以供我们这些比较轻度的玩家知道外国的玩家感受。因为，这几年，杂志也说很多游戏是墙里开花墙外香的例子，所以，有着这样一个简单要求。



我不知道有没有理解对啊，但其实读者大人你的意思是要更多一些报导外国玩家本身的内容？还是一般外媒的新闻消息？

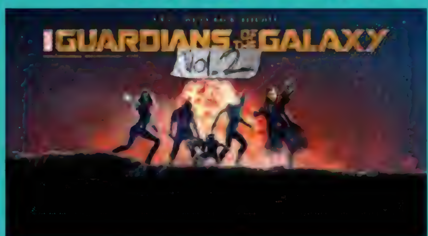
我先回答一下前者，因为E3的特殊性，就算今年有玩家可以入场，总体而言这还是一个专业展会，所以其实里面并没有太多玩家的部分可以拿来分享给各位。我们在现场报导时可以对玩家有所侧重，但游戏试玩体验肯定还是放在第一位的，毕竟这些才是不到现场的人没办法亲身体会到的，也是我们编辑亲自到场时需要第一时间体会的东西。另外在三天的展会和之前的发布会里，其实作为外国玩家的成员参与到这场盛会当中的人员并不是那么多，这点和科隆展还有TGS这类公众展会都不太一样，所以今年E3报导我们可以在这方面有所兼顾，但恐怕成不了报导的重点，还是请读者大人多多包涵。



外媒报导方面负责微博的我可以回答一下，其实我们很大部分的新闻都是用和外国媒体一样的途径获得的，都是通过厂商和工作室的官网、官方推特和脸书主页等途径获知新消息，以及一些在论坛和其他社交媒体上泄露出的消息，起码在新闻消息这方面，我们已经算是世界同步了，包括E3上的各种消息也是看到就发，并没有和外媒有什么差异，今年的E3应该也是一样，所以如果读者大人想要知道更快一手的消息，除了等待杂志的报导，也可以关注一下我们的微博和微信。

UCG 观影团

银河护卫队 2



以《罗根》为开端，今年的超级英雄电影大战正式拉开了帷幕，编辑部也决定在条件允许的情况下一个不拉地组织观看。借用豆瓣上一位观众的评论，《银河护卫队 2》是一部“萌点与泪点齐飞，荡气共柔肠一色”的电影，哪怕你没有看过第一部，也并不会对理解第二部剧情构成什么影响。2 个小时的电影绝对会让你值回票价！



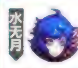
这部影片集合了一切爆米花电影应有的要素，整片看下来毫无尿点，也找不到任何值得一喷的黑点。感觉从《奇异博士》开始，漫威宇宙电影已经达到了炉火纯青的地步，就算是对美漫一无所知的人看了也不会觉得有问题。如果一定要说有什么不满意的话，那就是里面的妹子都不是正常人类，因此看过之后我更期待《神奇女侠》了。



在开始看之前一如既往地尽量躲掉了所有预告片，不过还是在微博上被略微剧透，尤其是说结局特别令人感动，所以期待值还是被暗暗抬高了，因此总体来说，其实结局并没有令我有那么大的触动，我甚至感觉自己的总体印象有点类似于不少影评人，在肯定本片素质的同时，还是觉得少了一些惊艳，多了一些尿点。还好，漫威的片子就算不是惊艳，也还是会让人看得很开心，而且虽然许多影评人觉得德拉克斯搞笑戏份有点多而且并不是时时那么好笑，但我特别喜欢这个耿直BOY，一句“你丑也爱你的人才是真爱，漂亮的人则永远搞不懂谁才真正爱他们。”兼具毒鸡汤和扎心，坦诚得近乎哲学（没有♂啦！）。



虽然观影之前就有人跟我说这片会超感动，狼叔两倍以上的感动！不过看完以后感觉……其实没有这么夸张啦，不过好看还是好看。特别是BGM有种莫名的逼格，战斗桥段的安排也跟其他的超级英雄片有明显的区别，总的来说——他们真会玩！另外星爵两个爹都让我感到不同方面的佩服，勇度大家都懂的，至于那个星球老爹……能去遍各个星球搞遍各种生物，不得不说也是一个“真男人”。



其实看1的时候对于勇度这个角色并没有太多的感想，虽然对星爵背叛他不惜得罪组织也要依然袒护星爵也小小触动一下。然而到了2，在亲子之情作为主题的本片中，勇度告诉了观众，什么样才算是一个真正的好父亲。他在2中完全就是一本如何做好父亲的模范教科书，如果1里是触动，那2里就真的是催泪了。另外就是小格鲁特宝宝真是太可爱了，虽然我个人私心希望它永远不要长大，但从片尾彩蛋来看这个愿望似乎实现不了了。总之继续期待第三部！



看完电影后我认真地在记忆中搜刮了一下，基本可以确认《霹雳游侠》确实是我看的第一部美剧，小时候电视台总在放，特别喜欢霹雳车那种翻盖式的车灯，以至于之后的十几年时间里，我一直把这种车灯视为衡量一辆车贵不贵的基础标准。之后暑假时电视台又总放大卫·哈赛尔霍夫的另一部著名美剧《海滩救护队》，可以说大卫·哈赛尔霍夫也算是我童年的男神了，真没想到居然还有机会在《银河护卫队 2》中见到那张帅气的脸，这大概就是最大的惊喜了吧。

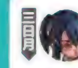
另外，一开始组织说看本片时，因为我已经在香港刷过一遍了，于是自信满满地向各位编辑们放话：“你不哭算我输”。结果看完出来，妹子们毫无例外都哭了，汉子们反倒是各个都说“哎呀我觉得也没什么啦”、“死个老爷们有啥好哭的”之类的，但你们这些口嫌体直的男人是骗不了我的，特别是坐在我旁边的宇宙人同学，虽然你压抑住了抽泣声，但我可是听得一清二楚呢，哼。



这电影给我留下最深印象的就是男主他爹的交配史与宇宙船上掠夺者们的造反。

前者让我感叹男主他爹真不愧是宇宙人民，与一些人型的外星人交配已经是我审美上的极限了，结果在男主他爹回忆记录的片段里居然还有他和形同深海生物一般的外星人深情拥吻的画面，那画面的冲击力太大了以至于我现在都没缓过来。后者对我来说是心理阴影级别，一个个人被直接扔到太空里，然后在那个无水无空气的空间里停止呼吸身体冻僵，最后死去。这段画面给我的冲击太深导致后面除了个别场面之外都笑不出来……

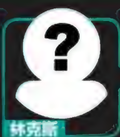
勇度最后的部分赚了不少眼泪，我对于亲情场景向来比较没有抵抗力，电影的最后可谓是暴击。



俗话说得好，漫威电影看的是什么？彩蛋！除了电影里的几个彩蛋外，其实电影里埋藏着的细节才是这部电影的精华部分。说回电影本身，剧情其实还是相当通俗易懂，展开也算是意料之中喜闻乐见。除了螳螂被翻译成曼提斯外对翻译也没什么不满。电影给我带来最大的惊喜反而是史泰龙以及杨紫琼的客串出演，话说这次最终战不跳舞总觉得漏了些什么。



对于这部作品其实已无需多言，就我个人而言，无疑是目前为止漫威最好看的超级英雄电影——没有之一。不得不说，漫威的电影作品经过这几年的磨炼后，已经有了巨大的飞跃。从原本更多只是为了刺激肾上腺素的爆米花电影，成长为如今兼顾了剧情、特效与艺术性的佳作。而且最难能可贵的是，《银河护卫队》这个其实并不非常有名气的作品都能达到如此高的水准，那么之后那些高人气的IP将会有什么样的表现，实在令人难以想象。《银河护卫队 2》从头至尾几乎没有任何冷场和喘息，密集的笑点、大魄力的战斗场面、亲情与爱情的体现以及结尾时的催泪，丰富的元素相互交集并有条不紊地抛给观众，节奏感的把握着实精妙。



视频关键帧

主持人：林克斯



读者朋友们好，这是是非编林克斯。隔了数期读编往来后又轮到我来给各位侃大山了。最近影院内可谓是佳作连连，《银河护卫队 2》中的欢乐与宏大相信不少人读者都已经目睹了，国内的众多佳片相信不少读者们也都有所注意。不过 5 月 12 日的《超凡战队》可以说是本人近期最为期待的电影了。

《恐龙战队》系列可以说是不少 80 后的童年债了，麦克佐德与五色战士们相信是不少读者童年竞相模仿的对象，虽然说《恐龙战队》的原作《超级战队》系列在日本一直都在出新作，但是对于更多童年以后就远离了 ACG 的成人来讲，《超凡战队》就像当年卖的火热的北冰洋汽水，被突然以全新包装全新口味被拿到了现在的市场突然销售一般，让人惊奇。

其实许多我们童年间美好的回忆一直持续活在我们的世界里《奥特曼》断断续续依然有新作面世，《数码宝贝》系列也出了 6 部动画，小浣熊干脆面换了新包装，依然存在于市场之上，童年的许多东西都并非只是活在我们的回忆中，只是当我们渐渐长大，渐渐变老时，我们不自觉的就想将她们抛弃，强行让她们只活在我们的回忆里。

当然这并不是我们的错误，时间在流逝，人们的兴趣爱好也总会转移和变化，人总是会长大的。所以，好莱坞的尖端技术和制作人员的把持，让我们童年的老 IP 以更加时尚流行的元素重现于大众的眼前，让她们不会被大众强行“泯然众人”，这就是这些作品最大的意义。

几年前的《环太平洋》让我们怀念起以前坐在电视机前收看“奥特曼打怪兽”的美好时间，《新哥斯拉》让这位半个世纪的怪兽帝王以新的姿态重现于大荧幕，《金刚 骷髅岛》又让我们间接想起 10 来年前那个“英雄救美”的感人野兽们，这些也就够了。质量的好坏已经不是这些电影本来的意义，让我们在电影院前重新感受 120 分钟的“童年在电视机前等节目”的时光，就足够了。



Email 无双的天廻猎人：刚看完余烬的怪物猎人同感文！觉得热血沸腾，手动给个赞，小白我啊就一台 3DS，又在上学期间，天天只有看各位编者的实用技术过瘾了，415·416 期的《XX》功略我觉得有些少了，毕竟我一个语言不通的本土中国小孩只能看这打怪了，哎！

非常感谢这位读者对这篇自由谈的喜欢。事实上，这篇《怪物猎人》的自由谈在我手中藏了很久，期间因为各种原因都没能成功刊登在杂志上（无奈），但好在最终是赶上了《××》的火热期。至于 415 和 416 期相关攻略不多的问题，一是因为杂志本身篇幅和游戏发售时间所限，不少内容无法完整呈现；二是因为游戏本身的新内容相比《×》而言确实不算多。这里友情提醒一下，《××》更详尽和完整的内容将在《掌机王 PLUS》Vol.6 中刊登。





Email 4587：现在杂志没有光盘了。但是我想并不是说不能有光盘了吧，如果像 E3、TGS 这种特刊的时候期间限定附送光盘应该还是挺不错的。虽然可以在线观看，但是我觉得这种有价值的东西做成光盘收藏一下应该更有意义吧。而且如果决定会有光盘的话不如直接用蓝光好了，BD 更能体现游戏的出色，容量也大，而且毕竟是期间限定了还是豪华一点更爽吧~



非常感谢你的建议，不过 UCG 附带的光盘是需要走正规流程申请批号的，由于 2017 年 UCG 决定取消光盘，所以自然也没有去申请这个批号。如今要单独申请的话有难度。至于蓝光，半年前我们就曾经讨论过这方面的问题，不过国内具有合法生产蓝光光盘资格的厂家很少，而且价格和时间也不适合本月刊杂志。这里也提醒各位思考一下，E3 最吸引人的视频是什么？当然是新作视频和现场报道了。这两个内容难道不是越快看到越好吗？从这个思路来说，如今的 Gamehalo Online 才是最适合的形式呀！



Email g2000818_nimeng：4 月份的游戏适合出攻略的果然还是《火纹》，无限转职，刷神器不用说，全人物收集总得来一份。NS 的《马车》其实也可以写一点面向核心玩家的内容，刷刷记录冲积分什么的，总结一下和原版的区别也不错。（其实我个人很想要一份各赛道的近路大全，每次天真地走大路被别人超的连比赛都开不完）

今年的 E3 展微软那边大概会有天蝎的消息吧，但作为一个任豚我要求你们全篇报道任区（喂）。老任今年说要搞大新闻，但现在还是卖关子，建议在报道发布会的时候对其他活动也看一看，比如 TreeHouse Live。索尼的话不大清楚，我自己的四公主也好久没动过了，没啥好说的。这么说起来今年其实可以多讲一些展区布置的情况，感觉还是蛮有意思的内容（对塞尔达展区那个铜印象深刻）。



由系列靠饭吞写所写的《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》详尽攻略已经刊登在 417 期的 UCG 上，有足足 18 页，内容齐全，保证大家使用起来一本满足！



这期杂志上有《马里奥赛车 8 豪华版》的攻略，不过因为篇幅限制，地图上的捷径大全实在放不下，会留在不久后会上市的《掌机王 PLUS》Vol.6 上刊登。



今年 E3 的确重点应该就是天蝎了，至于老任的展区，去年基本被被《荒野之息》占了，虽在现场也尽量照了不少内容，但不确定今年在 NS 已经发售的情况下会是怎么个布置法，希望能够看到一些不一样的东西吧。另外关于树屋直播，个人不是不想表扬，但其内容是长时间的各种游戏试玩，而且是在线向全部人播放的，更不用提进行的时间是在 E3 展会期间，倒不如有时间站在那里看，还不如赶紧多玩几个封闭试玩的游戏写报道，所以现场我最多只能抽空拍拍照，更多的精彩内容报导，还是请大家关注我们的微博、微信、网站还有斗鱼的直播间吧。至于现场展台布置，这个大家可以放心，我也好歹去过四回了，该照的内容肯定不会拉下的，亮点绝对不会放过。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

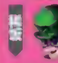

淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网淘宝店 shop.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn


Email 嗑到昏厥：是不是索尼已经彻底放弃 PSV 了？好像 PSV 的分类已经从 PSN 官网撤下了，PSV 上的一些应用程序的服务也关闭了，更别提什么独占游戏了。不过好像 3DS 也没好多少就是了，是不是因为现在手游兴起的缘故，感觉游戏厂商们都放弃开发掌机游戏，全部转向家用机平台了。但这对于我这种喜欢用碎片时间来玩游戏但又不喜欢玩手游的人来说就有点苦逼了。


秋沙雨：独占游戏的话，也不是没有……例如乙女游戏和 GalGame。


看新闻说乙女游戏现在不是都要登陆 PS4 了吗？到头来 PSV 还是没独占了啊。


秋沙雨：好吧《薄樱鬼》是个例外，当年它就上过 PS3 呢更何况 PS4……什么时候出个 NS 版我都不奇怪。

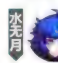

其实 PSV 的新游戏还是有的，像是日本一最近公开的《深夜回》之类，只不过那种一线二线的大 IP 就别指望了，看看《闪之轨迹》最新作，人家都抛弃 PSV 选择 PS4 独占了。


Email 北冥有鱼 其名为咸：在 B 站看了《尼尔 自动人形》的音乐会，看完后特别感动，尤其是全场合唱《Weight of the World》时，回想起自己打 E 结局的时候，忍不住鼻子就有点酸。但我猜 SE 应该没计划把《尼尔 自动人形》的音乐会扩展到海外市场吧？（尽管销量妥妥的）明明可以大赚一笔的……以后想重温这场音乐会怕不是只能看在线版或是等 SE 善心大发出光盘版了？不过老实说还是亲自到现场观看更带感呢！


宇宙人：其实按照横尾的话来说，"行！什么都行！给钱就行！"我想如果有市场的话，虽然不太可能，但还是稍微能期待一下。另外，前作的音乐会是有出光盘的，所以你也可以过一段时间去留意一下有没有相关的情报。




Email xhldi1：因为《光环》的缘故入坑成了软饭，但自从因为大学的原因分手之后，迷上了日式 RPG，特别是《女神异闻录 5》，无法自拔啊啊啊，人设太美停不下，果断入了 PS4。不过说到底天蝎出了以后还是买买买，等着看我剁手吧哈哈。


水无月：欢迎入坑"《女神异闻录》系列"！《女神异闻录 5》的确可以说是家用机上日式 RPG 里最优秀的作品之一了，当前其前作 P3、P4 也是非常出色的。而 ATLUS 更是我个人最喜欢的日式游戏厂商之一，所以这位读者要是喜欢 P5 的话，不妨再去试试 ATLUS 的其他游戏吧（俨然进入了安利模式）。


Email buyibuyi：等了这么久《乐克乐克》的新作，等来的却是 PS4 的三代移植版，虽然也自从 PSP 寿终正寝之后我也没再玩过《乐克乐克》了，移植版对我来说大概也和新作差不多，但就有种感觉，以前跟着显示屏左右摇晃头部的日子似乎一去不复返了。


秋沙雨：其实如果网络环境够好的话可以选择用 PSV 来连接 PS4，这样就能再来体会一下在面对着掌机摇头晃脑的日子。


八重樱：港服最近也上架了《乐克乐克》初代的移植版，官方中文自然是少不了（尽管里面的生物都不说人话），那质感如果冻的乐克乐克真是让人爱不释手～

本期奖品



大奖：TV 动画《噬神者》夏祭阿波舞海报 1 张
各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

问卷调查

1.E3 将至，说说你希望在 E3 特刊上看到的内容。
2.UCG 出品的《女神异闻录》专辑和《尼尔》专辑大受好评，你是否也有希望 UCG 推出的精品游戏专辑呢？说出它的名字，就有可能实现哦！

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 6 月 6 日，以发件日为准。

413 期奖品

《吉尼斯世界纪录大全》2017 年台历 5 本

Beelzeb	845523752@qq.com
清晰の素顔	651977649@qq.com
卡普空	doa1918@sina.cn
日尧羊习习	920174752@qq.com
小毘沙門天	musouhuang@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编 730000

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



白菜

□假设你正在参加一个游戏节目，你被要求在三扇门中选择一扇：其中一扇后面有一辆豪车，其余两扇后面则是山羊。选中藏有豪车的门，即可获得豪车。你选择了一道门，假设是一号门，然后知道门后面有什么的主持人，开启了另一扇后面有山羊的门，假设是三号门。然后他问你："你想选择二号门吗？"转换你的选择对你来说是一种优势吗？

□如果你对上面这个问题做出了错误的回答，也不用感到羞愧——上面这个问题即是 90 年代在美国引发了极大讨论热潮的知名问题"三门问题"（亦称蒙提霍尔问题）。前些日子有一位群友将这个问题放到了我的面前，并且引发了各个群友的唇枪舌战。正确的答案是转换选择能够提高获奖的几率。你答对了吗？详情可以查阅百度哦。

本期个人签名
《女神异闻录5》最终迷宫刷钱中。打劫真是个好设定。



八重樱

★某天早上上班途中路过一家地产中介，听到他们在放一首中文歌，旋律听着特别耳熟，跟着哼唱了一路到了编辑部才想起来是中岛美雪的《骑在银龙的背上》。到编辑部后特意上网查了一下，发现中岛美雪很多首歌曲都曾经被华语歌手翻唱，说她撑起半个香港乐坛也不过分啊。顺便一提，《骑在银龙的背上》的歌词写得特别中二，但唱出来相当有气势，特别是中岛美雪浑厚的嗓音，配合上这样的歌词，会传达出一种充满着希望的力量。

☆前段时间身体一直不太舒服，再加上有朋友患了重病，使得我自己也开始莫名紧张起来。去医院看了医生，果不其然查出了肾结石，再加上去年体检时查出的胆结石，我在想，真到了要排石的那一天，我一定要把它们串个手链。

本期个人签名
银の龙の背に乘って
届けに行こう 命の砂漠へ



古林

●《银河护卫队 2》的浣熊火箭实在是太可爱了！其实从第一部开始我就是冲着火箭和树人以及……炸裂级的劲歌金曲才看的，没想到第二部还能逼出我几滴眼泪。我觉得这部完全可以加个副标题叫"勇度英雄传"，因为实在是太帅气也太时髦，他一跃升为这部作品里我好感度第三高的角色。愿星光与你同在。

●因为刊物直接取消，《Q.E.D. 证明终了》这部漫画最终在 50 卷突兀地结束。这个作品让我学到了许多东西，因此作为追了这么多年的读者，内心万分遗憾。最近在老朋友提醒后才知道，原来本作后来又以《Q.E.D. iff》的新标题在新杂志上继续连载，并且已经出到第六卷了。连夜看了四本，还是一样的配方一样的味道，真让人安心（笑）。这次东立还没有代理，看来在收了 50 本译名为《神通小侦探》的版本后，我得开始买日文原版啦。

本期个人签名
灯马和水原怎么还不结婚！



昴星团

★ NS 的安利性果然爆表，前段时间回家把 NS 接到家里的电视与同学玩起《马车 8DX》和《1-2-Switch》，对方表示很想立马入一个，这已经是第二次安利成功了。

★五一和老爸开车去海边玩，果不其然遇上了堵车事件，当我们精疲力尽地到达了酒店后，发现酒店旁的沙滩上几乎全都是人，密密麻麻看得我密恐都要犯了，于是最后只能缩到酒店的泳池里度日，以后出门还是选择普通的周末比较恰当。

★抽空把《机动战士高达 雷霆宙域战线》给补了，说真的好久没有看到这么震撼人心、描述战争残酷的《高达》作品了，写到这里想起几乎同期推出的《铁血》，开始了邓布利多摇头。

★这段时间无意间看了太多烂番，开始向阅番无数的白菜和果汁请教以系列构成、监督、原画等方面来辨别一个番是否能看的方法，大家讨论到最后发现，童年时期很多制作动画的高人都是放到现在完全找不到第二个能与其媲美的程度，不由得感叹时光的流逝和时代的变迁。

本期个人签名
You'll never see it coming



水无月

※"五一"期间又回了次江苏老家，听父母谈了家里以及亲戚之间的一些事情，只能感叹一句世事无常。

※趁着暂时空闲终于开始回归《MH××》，武士道双刀还是最爱，不过勇气太刀也很好玩，努力练习勇气状态下的弹反 ing……

※在截稿前夕《真·三国无双 8》公布了不少情报，高自由度的开放世界无双？感觉这次 KT 真是想搞个大新闻，总之有种既期待又不安的感觉吧。

※上周编辑部集体观影《银河护卫队 2》，结尾还是挺感人的，之前看 1 时没想到勇度这个角色在 2 里会是这个结局。"有时候，你穷尽一生去寻找的东西，其实就在你身边，只是你一直没有发现。"——这句台词真是感慨颇深。

本期个人签名
玛丽亚小姐姐好顶赞——不过我现在是说《仁王》DLC里那位

三日月



虽然不像第一部那时让我惊喜万分，但《银河护卫队 2》的观影体验还是相当愉快的。另外在看电影前不知道听谁说“这电影结局有两个《暮狼罗根》那么催泪”，导致我都一度认为火箭浣熊要领便当，结果……都是意料之中，都是意料之中啊。

从《冤罪杀机 2》的不杀人通关到《掠食》的杀全员通关，这个组的游戏不能说不好玩，但如果你想白金 / 全成就的话，总会有一些奇奇怪怪的问题会困扰着你，而这个往往不是因为游戏难度，而是因为一些游戏机制上的缺陷或者 BUG。不过埋怨归埋怨，《掠食》这次还是很给力的，推荐！

一年过去了，“《刺客信条》系列”新作终于要来了！从各种非官方渠道泄漏的信息来看，本作将会是一款极大规模的开放世界游戏，时间线从古埃及到法国，并加入角色扮演系统，而且海战系统将会回归……我要不是资深育碧真爱粉，看到这个消息时我还真的会欢喜若狂呢。

本期个人签名
人活着就是为了黑贞德。

宇宙人



☆由于最近制作《尼尔 终极档案》的缘故，把《尼尔》乃至“《龙背上的骑兵》系列”里的武器故事全都看了一遍。发现这些每段不到 1000 字的故事很多都特别有意思。有些是从一个侧面讲述武器使用者的经历和内心，而有些干脆就像“寓言故事”，读起来就像黑童话般发人深思，实在不得不佩服这些故事的作者。

说起来，虽然以前我也玩过《DOD》最早的两部作品，但当时因为还不懂日语，所以对那两部作品剧情的认识基本上是从 UCG 或者网上得来的，所以最近制作专辑才了解到很多当时不知道的东西。现在又想回头补那两作，但恐怕已经玩不下去了。横尾你敢不敢把“《DOD》系列”也重制一遍？这次保证不会把你关柜子。

本期个人签名
明明没有忙到加班的地步，为啥就是早睡不了呢。

六等星



┣好不容易等到了黑贞活动的到来，然而 200 抽下去全歪了，凑齐了印度两兄弟，大王的宝具喜 +1，看着周围人手一个的黑贞德，我真怀疑是不是自己抽错了池子。

┣最近《仁王》随着新增的 DLC 更新到 1.08，但我对于“东北赵本山”的内容完全不感兴趣，更加在意的是这个新增的修罗难度到底有多难。然而任务等级虽然高得吓人，游戏的难度却没有改变什么，武技虽然被削弱，精英怪物增加了特效词缀，但 AI 却还是一如既往的笨。花了一晚上的时间便把全关卡打了七七八八。哎，当初对《仁王》不好的预测全部让我给猜中了，还是小弟会玩啊。

本期个人签名
缘无分，心不诚，抽不到。

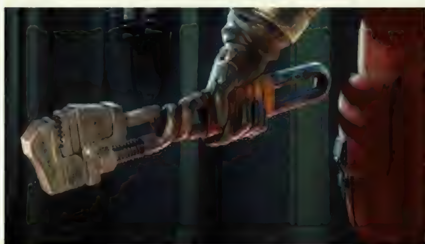
糯饭



【悲】这个月的惨剧其实可以从 3 月底开始算起，我在一天吃排骨的时候突然右边牙剧痛，忍了两天后终于忍无可忍，被迫前去看牙医。这一看就是一个大写的悲剧，左右两边的后牙全部都坏了，得换，还有几颗牙得补。于是这一搞就是一个多月，期间经历各种插牙管被捅中牙龈痛得眼泪都冒出来的折磨，但因为总体而言还算熬得住，我也就懒得一提了。但是这个月初在后牙进入到快要换假牙后，迎来了悲剧的高潮。从早上 9 点开始到下午 1 点，我就这么躺在治疗椅上，绝大部分时间都在拼命张着嘴巴，方便医生操作，只有偶然漱口和拍扫描片的时候能够缓一缓。但这不是最可怕的，可怕的是，为了治疗这几颗牙，我已经前后花掉一台 NS 的钱了，而且估计还得再花半台 NS 的钱才能彻底搞定。所以各位还年轻的读者听我一言，别以为自己勤刷牙就可以万事大吉，吃东西的类型、硬度和速度都关系到你们的牙齿生命力，不想要像我一样才刚过 30 不久就得装假牙，好好保护你自己的那口牙吧，不然伤的不只是胃口，还有钱包啊。

【喜】我一向对于自己的非洲血统是很有自信的，没看我老家广州都要被偷渡的黑人给占满了嘛，那都是几千年前的亲戚朋友们啊！然而就是这样的我，竟然也当了一回海豹，没有买石头号，用自己注册的新号在“废狗”里第一次用石头 10 连抽，明明前 9 个都是些 3 星英灵（例如枪兵库丘·林和魔术师美狄亚这种《FSN》里就有的老角色），第 10 个竟然就出了限定卡池里大家的目标：复仇者黑贞德。

不过偶然的幸运不能改变我非洲人的本质，当我兴匆匆地发个微博晒的时候，就被大家教育了，不买石头号的黑贞德只能用自己的钱或者肝来养……唉，想了想，自己应该已经透支了全年的运气了，就不干换号这种事了，来日方长，认命慢慢练吧。



本期个人签名
卧槽，吓死爹了！（在《掠食》中刚开始遇到“拟态”时的状态）别躲了小拟态，快出来让摩根叔叔请你吃大扳手！（在《掠食》中后期遇到“拟态”时的状态）

苍穹



◎利用五一假期回了一趟福建老家，小城市的开拓建设令中心区不断迁移，结果我连坐公交都看不太懂路线了，弄得像个外乡人。借机会与几位朋友小聚了下，主题是玩红白机、聊老游戏。要是能做怀旧主题的游戏刊物，我估计会扎进各类模拟器中、无暇顾及次世代主机。

◎《生化 7》的 DLC“Not A Hero”宣布延期，周边枪模说明书里爆出来的“蓝伞”设定则看得人一头雾水……不猜了，等着看官方如何解释一切吧。

◎《星际争霸 重制版》预定于今夏发售，求暴雪赶紧把《魔兽争霸Ⅲ》也给重制了吧。不过多年不打 RTS，手早就生了。


■家姐的咖啡店筹备得差不多了，预计上半年就能开业。

本期个人签名
林志炫《凤凰花开的路口》

余烬



▲最近和编辑部的小伙伴出去吃饭时，都会把NS带上，当然是为了在吃饭前玩上几把《马里奥赛车8豪华版》。不得不说NS“随时玩”和“分享玩”的特性确实很适合这种在外聚会，和小伙伴们在小屏幕上分4个屏玩《马车8》，确实很有趣也很伤眼睛！虽然免不了路人和服务员或好奇或可怜的眼光，但……当然是选择原谅他们！

▲其实，我最近最期待的NS游戏不是《马里奥赛车8豪华版》，而是《我的世界》！本身这游戏我在大学时就疯狂玩了好久，再加上NS版这次不仅可以随时玩还能和小伙伴分屏共同游玩的特性，便更加期待了。要什么高清画面，有马赛克方块就够了！

▲最近在看一部名为《对不起 青春》的日剧，虽然不是新剧但绝对算得上好剧。目前还没看完，看完了下期告诉大家观后感。强烈推荐还在上学的各位读者抽时间去看看。

本期个人签名
你掉的是绿龟壳还是红龟壳，亦或者是这个蓝龟壳？

胜负师

【铂】头像是奎爷的Hakoom最近拿到了第1200个白金，耗时八年！然而他在接受采访时的感言被戏称为“这是我见过的对成就系统最好的广告”。因为这位“奖杯战神”没有获得过任何来自PSN官方的赞誉，并拿自己和受到微软礼遇的“成就大师”Stallion83相比，多少有点儿抱怨的意思。说真的，我觉得这不是PSN公关的锅，而是奖杯系统本身的缺陷造成的。唉，一言难尽……以后有机会专门写篇万字长文说道说道。

【金】“白天上班，晚上当高中生和怪盗”的日子感觉还不错，这一个游戏够我打一个月的吧！然后还可以再用手柄V补个《P4G》，两个月的淡季就这么撑过去了。

【银】家里买了个过塑机，还晒出了300多张照片，过好塑用大相册装起来。看着孩子的成长、自己年轻时的样子以及一些特定的场景，说实在的还挺感慨的。“点击翻页键无法取代真实翻页的动作，数字化的东西无法取代实体的质感。”坚持做实体杂志或许也是出于这种理念吧。

【铜】小学数学题：法国新总统比夫人小24岁，美国新总统比夫人大24岁，法国新总统比美国新总统小32岁。求美国第一夫人比法国第一夫人小多少岁？



▲有些奖杯网站统计时已经突破PSN的百级上限，然而这并没有什么……

本期个人签名
我和法国新总统是同龄人……

马修



因为喜欢《重装机兵》，去年双十一时候买了两个游戏中比较著名的战车原型的模型，尤其打算把梅卡瓦坦克喷成红色的红狼战车。随后父母来了，因为做塑料模型又要用胶又要喷漆，怕弄一屋子味道所以便搁置下来，日常以打游戏和看书为消遣。现在父母因为天气热回了老家，然而我的业余消遣方式似乎已经定了型，两个模型始终没心思开工。但是一直放着落灰又不是那么回事，还是抽时间给拼装上吧。

娱乐爱好再丰富，终究还是要有闲暇时间的，有种无奈感。其实现在比起负责《口袋玩家》时，闲暇时间不仅多出很多，而且很稳定。但是已然没有前两年那种一兴奋就熬个通宵的体力了，所以给娱乐爱好腾出的时间依然不是很多。

本期个人签名
本人的非洲属性在最新的《火纹》中体现得淋漓尽致。

果汁



自从《马车8DX》发售后总会在晚上抽出1或者2个小时去打联网战，不得不承认比WiiU那时候方便多了。也因为网战次数比以前多了很多，让我深刻地感受到了马车对战的险恶环境。什么从第一名在终点前被蓝龟壳、红龟壳、绿龟壳连环轰炸到九名以后、什么漂移时被其他人直接撞下弯道，简直闻者伤心见者落泪。

突然想听90年代动画的OP而点开了整合的视频，意外地发现可以通过这种方式找到一些以前错过的优秀作品。最近刚好补了《微笑的闪士》，尽管剧情是没什么可深究的爽片系，但是看大胸女主耍枪法、最终话还有一段非常优秀的枪斗术作画片段，就觉得补这片真是值了。



本期个人签名
请不要再扔红龟壳了！

哪尼



◆为了能够有更稳定的帧数体验，最终我还是买了《尼尔 自动人形》的Steam版。这游戏在国区上架时的价格问题又引起了不少人的争论，虽然我并不认可“Steam版就应该比主机版便宜”这种言论，但中国区412元人民币的定价，说实话确实高得有些离谱，更何况Steam版各种小问题不断，比如无法完全全屏的问题直到现在都没能解决，必须依靠玩家自制的补丁程序才行。所以说SE在这件事情上并没有“做错”，但确实不够厚道，引起部分玩家的不满也就在所难免了。

◆为了拿D.VA的小女警皮肤，和梦叶以及非编林克斯一起刷了10场《风暴英雄》，对于我这种从来不碰MOBA游戏的人，其过程真是苦不堪言，而且也丝毫没能感受到这款游戏的乐趣何在。对于暴雪这种希望借由《守望先锋》来带动其他游戏人气的做法我可以理解，但就我个人情况而言，却是适得其反——一群为了拿皮肤而恨不得对方赶紧赢的玩家，真的能为这款作品带来真正的帮助吗？

本期个人签名
冲动消费是魔鬼

三味线



◆在朋友的安利下看完了一部叫《蛮荒故事》的西班牙电影，搞得自己这些天一直都在怀疑人生，这片子一共由好几个小故事组成，但无一例外都十分的怪诞，主题也的确够“蛮荒”，总是想要揭露人性深处那股兽性，动不动就是死人、撕逼、选择原谅她……我觉得自己还是适合废萌，我要回去二次元了，再见。

◆终于忍不住内心的那股冲动入手了NS，还将《塞尔达》和《马车8DX》都拥入了怀中，我觉得自己对它们有一股深沉的爱，反正直到现在我也还没拆封，对，就像《P5》和《尼尔》一样，等等，我居然还有俩游戏完全没动？

◆不知今年五一大家玩得爽不爽，这个假期本人倒是依旧跑遍了珠三角，找到了不少大学时期的好友，我一直都是个喜欢怀旧的人，喜欢玩像素游戏，喜欢看过去的照片，这么一想，就感觉自己好老大爷……

本期个人签名
你见到的只是另一条世界线的我。

乌冬



◆Show room最近甄选活动不少，有时也会去支持一下，写两句推荐评论或刷刷分什么的，可最闹心的是每次自己支持的那位候选者到最后都会被刷掉，无一例外，而且其中还有些是黑马，难道这就是传说中的“毒奶”光环，好吧，以后这些活动还是老老实实当个DD好了。

◆这季的新日剧《小巨人》真心赞，片子出自《半泽直树》的剧组之手，主要描写警察的内部斗争，说是警察版的《半泽直树》也不为过。演员阵容也相当豪华，长谷川博己饰演主角，冈田将生饰演男二，还有香川照之饰演大佬，值得一提的是长谷川博己和香川照之两人飙起戏来真叫一个爽。不过由于在《约会 恋爱究竟是什么》中长谷川博己饰演的逗比角色给自己留下太深的印象，每次他一严肃起来时反而有点想笑就是。

本期个人签名
自己修了一次图，终于体会到美编的辛苦。

纱迦



★《掌机王PLUS 6》上的《塞尔达传说 荒野之息》攻略已接近完工，目前字数已接近9万字，大有赶超当年《白骑士物语 光与暗的觉醒》攻略之势。那篇攻略也是本人写过字数最多的攻略，现在回想起来都是泪啊！

★还在海拉尔中奋战时，惊悉《真·三国无双8》将是开放世界，不由得让人想起借鉴《黑暗之魂》做出来的《仁王》。难道这次光荣的魔爪已经伸向了《荒野之息》？看到截图中关羽爬城墙的场面，我便忍不住高喊：这样的《无双》请给我来十份！

★五一期间赶死赶活，没赶上签证帮丹麦人民消灭生蚝，真是可惜。于是在本地找了多家物美价廉的店来弥补受伤的心灵，这时突然惊觉自己已经变成了一个吃货，不由得暗暗下定决心要振奋起来。这时我突然听到一条新闻：澳洲三文鱼泛滥，只能拿去喂龙虾……

本期个人签名
我现在最期待的就是搞完攻略后准备开始的怪盗之旅

秋沙雨



☆今年TOF的周边看得人神清气爽，忍不住想再多买些东西，但是碍于这两个月买的or打算买的游戏偏多所以只好搁置了，好在最近几年TOF都有所谓的后夜祭，场贩的周边也许还能捞到些漏网之鱼。在写这期小编寄语的时候发现下个月想看的一部电影的上映日与TOF的第一天冲突了，现在正在犹豫着到时候是想办法赶零点场还是等等下午或者晚上再去看……

★最近深刻体会到日式手游和美式手游的差异。下载日式手游的时候，手游本体都偏小，大的话估计也就一两百M左右，其他的等到开游戏时再慢慢给你更新，等折腾完之后跑到系统设置里一看就是几百M或者上G，而美式手游呢就直接给你把游戏全部容量给摊开来看，少则八九百M，多则1G多。考虑到Pad和手机的容量最近有些告急，还是觉得后者比较直观一些。

本期个人签名
游戏未发售就被手游剧透。（提示：本月发售的一款游戏）

梦叶



@《尼尔 自动人形》的白金过程始终坚持着不买奖杯，直到达成全支线且仅剩耗时类（比如骑动物多长时间这种）的时候才决定“屈服”。整个下来虽然与自己之前所想完全不同，但仍然属于超过预期。战斗和芯片系统可以说是之前白金《变形金刚》的换皮美化版，敌人本身的攻防机制也使得战斗爽快感略逊于前辈，幸亏游戏中多元的要素和深刻的剧情很好的弥补了因此带来的缺失感，更不用说总会在恰当时机响起的高水平配乐，煽情效果简直满分！

@个人认为若将本作中所有可玩要素单个拆分出来看的话，其实每一项都称不上优秀（与白金之前的作品相比），但游戏中却将这些要素平衡的融合在了一起，再结合设计好的桥段完美的烘托并呈现出了剧情所需要的表现效果。游戏体验也确实有横尾所说的那种“弹珠台式多元化设计”的感觉，不过对于“经费不足”的抱怨显然游戏中感受更加明显啊（滑稽）

@在完成了大约一半支线任务的时候，我就已经认定这游戏压根就“不配”拥有HE，不要说成就感了，这满满的负罪感是闹哪样啊！（流泪捶地）

本期个人签名
最近完全陷入“游戏玩不完、电影补不全、漫剧追不过、买书翻不开”的4不深渊了~药丸



■最近的败物